NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

07/03 Ausgabe 74 **€ 3,30**
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS M[illegible]FTE NI[illegible]

ÜBER 130 NEUE SPIELE FÜR DEN GAMECUBE

E3 TOTAL AUF 30 SEITEN: Mario Kart, F-Zero, Metal Gear Solid, Zelda, Pikmin 2, Starfox 2 u. v. m.

Test und exklusives Sammelposter im Heft

THE HULK

Besser als Super Mario Sunshine?

WARIO WORLD

4-SEITEN-TEST: Nintendos Antiheld erobert endlich den GameCube!

ENDLICH AUF DEM GAMECUBE!

POKÉMON COLOSSEUM

ENTHÜLLT: Der Kult geht weiter – Pikachu und Co. in drei neuen Spielen ausführlich vorgestellt!

ANIME-KULT AUF DEM GBA

DRAGON BALL Z

GENIAL: Größer, besser, schöner – die Fortsetzung zum Erbe des Goku!

4 194373 903306 07

www.nintendo.de

NINTENDO GAMECUBE™

WARIOWORLD™

FÜR WARIO IST GELD NICHT ALLES.
ES GIBT JA NOCH GOLD, JUWELEN, DIAMANTEN ...

WARIO WORLD TM, TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO.

EDITORIAL

E3 2003: Live aus Los Angeles

SPIELE, SPIELE, SPIELE!

Mario, Zelda, Pokémon & Co.

LOS ANGELES: DAS PARADIES FÜR NINTENDO-FANS

Keine Frage: Für echte Nintendo-Fans wäre ein Besuch bei der weltgrößten Spielemesse in L. A. ein echter Traum. Der Haken: Als Otto Normalverbraucher erhält man zu der Messe keinen Zutritt. Einlass wird nur Fachjournalisten und Branchenprofis gewährt, die auch noch volljährig sein sollten. Wenn man allerdings durch die weitläufigen Messehallen wandelt, fragt man sich angesichts fanatischer Kids, welche T-Shirts abgreifen, jedoch schon das eine oder andere Mal, ob diese Kriterien wirklich stets von allen Besuchern erfüllt werden. Davon abgesehen: Die teuren Flugtickets könnt ihr euch eigentlich auch sparen. Wir stürzten uns nämlich für euch ins Getümmel, hetzten im 30-Minuten-Takt drei Tage lang von einem Termin zum anderen und spürten die Hits für GameCube und Game Boy Advance auf, welche uns die nächsten Monate begleiten werden. Auf über 30 Seiten präsentieren wir euch Knüller wie *Mario Kart: Double Dash*, *Metal Gear Solid: Twin Snakes*, *Mario Golf*, *Mario Party 5*, *Sonic Heroes*, *Starfox 2* oder *Super Mario Advance 4*. Zusätzlich gibt's eine Komplett-Übersicht über alle vorgestellten Produkte inklusive Qualitätseinschätzung. Übrigens: Wer sich für ausführliche Video-Reportagen interessiert und einen DVD-Player besitzt, dem seien noch unsere Schwestermagazine *PLAYZONE* und *XBOX-ZONE* empfohlen, die auf ihren aktuellen Begleit-DVDs umfassend über rund 200 neue Spiele berichten – die meisten davon erscheinen auch für den GameCube. (Anmerkung: Könnte der GameCube Video-DVDs abspielen, dann wäre ein derartiger Datenträger selbstverständlich auch bei *N-ZONE* Standard.)

DAS COMEBACK VON POKÉMON

Mit sage und schreibe fünf neuen Pokémon-Games (*Pokémon Rubin & Saphir*, *Colosseum*, *Pinball*, *Box* und *Pokémon Channel*) kündigt sich die Rückkehr eines Phänomens ein. Es versteht sich von selbst, dass wir auch künftig über die Kultreihe berichten werden, wenn auch bei weitem nicht so ausführlich und intensiv wie vor drei Jahren, als die *N-ZONE*-Leserschaft deutlich jünger war als heutzutage. Gute Unterhaltung!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

MESSESTRESS PUR!
Die Rückkehr der E3-Crew bedeutet für die zu Hause gebliebenen Kollegen viel Arbeit, schließlich musste die Informationsflut in kurzer Zeit sortiert, analysiert und in schicke Artikel verpackt werden.

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Yves Nawroth (Redaktionsassistenz)
Kerstin Springer (Redaktion)
Alexandra Böhm (Layout)
Fabian Hübner (Layout)

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion
Udo Crnjak (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Stefanie Sämann (Layout)

INHALT 07/2003

NEWS

6 Allgemeine News
68 Import-News

REPORTAGE

10 E3-Reportage

RUBRIKEN

97 Abo Inside
48 Charts
78 Feedback
72 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
74 Leserbriefe
42 Spielelexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

1080° Avalanche 30
Batman Vengeance 82
Beyond Good & Evil 23
Black & Bruised 60
Bratz Dolls 67
Castlevania: Aria of Sorrow 82
Castleween 82
Conflict Desert Storm 60
Crazy Taxi 66
Def Jam Vendetta 59
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs 16
Die Hard Vendetta 81
Die Sims 41
Die Sims brechen aus 36
Disney Sports Basketball 61
Disneys Prinzessinnen 66
Donkey Kong Country 65
Doraemon 69
Dragon Ball Z Budokai 36
Dragon Ball Z: Das Erbe von Goku II 64
Enter the Matrix 80
FIFA Football 2004 33
F-Zero GX 29
Geist 17
Hunter: The Reckoning 57
Int. Superstar Soccer 3 59
Iridion 3D 2 67
James Bond 007: Alles oder Nichts 18
Mario & Luigi 41
Mario Golf: Toadstool Tour 32
Mario Kart Double Dash 26
Mario Party 5 15
MegaMan Battle Network 3 Blue/White 67
Metal Arms: Glitch in the System 7
Metal Gear Solid: The Twin Snakes 20
Metroid: Zero Mission 38
NBA Street Vol. 2 58
Need for Speed Underground 28
NHL 2004 33
Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution 36
Pikmin 2 34
Pokémon Colosseum 12
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir 41
Prince of Persia: The Sands of Time 22
R: Racing Evolution 29
Red Faction 2 54
Resident Evil 4 24
Rock & Roll Racing 65
Sega Arcade Gallery 66
Sonic Heroes 24
Spider-Man: The Movie 2 18
SSX 3 31
Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike 70
Starfox 2 14
Stuntman 66
Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4 39
Sword of Mana 40
Teenage Mutant Ninja Turtles 18
The Hulk 56
The Legend of Zelda: The Four Swords 24
Tiger Woods PGA Tour 2004 33
Tom and Jerry in Infurnal Escape 67
Tom Clancy's Splinter Cell 84
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow 6
V-Rally 3 ..... 61, 81
Wario World 50
Wing Commander Prophecy 8
XGRA: Extreme-G Racing Association 29
X-Men 2: Wolverine's Revenge 81
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel 82

REPORTAGE 10 **E3-REPORTAGE**

Wir haben für euch sämtliche Infos zusammengetragen und zeigen euch auf über 30 Seiten, was in Zukunft auf uns zukommen wird.

VORSCHAU 26 **MARIO KART DOUBLE DASH!!**

Zwei Typen auf einem Kart? Das geht ja gar nicht! Geht ja wohl und wir zeigen euch auch, warum.

VORSCHAU

20 METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Endlich beehrt die schleichende Schlange auch den GameCube! Was dieses Abenteuer zu bieten hat, erfahrt ihr in der ausführlichen Vorschau ab Seite 16.

VORSCHAU

34 PIKMIN 2

Nintendos Strategiespiel wird fortgesetzt und hat einiges an Neuerungen zu bieten. Was genau, könnt ihr ab Seite 34 lesen.

TEST

50 WARIO WORLD

Wer ist dick, hat einen Bart und ist gekleidet wie ein Klempner? Fast richtig! Wario ist gemeint und zeigt in unserem Test ab Seite 50, wie er Mario die Show stehlen will.

VORSCHAU

GAMECUBE

23 **Beyond Good & Evil**
Zwischen Himmel und Hölle!

16 **D. Herr d. Ringe: Die Rückkehr des Königs**
Monsterkloppen, die Zweite!

17 **Geist**
Poltergeist! Aber total anders!

32 **Mario Golf: Toadstool Tour**
Hole in One für Mario!

26 **Mario Kart Double Dash!!**
Zu zweit geht's leichter, oder?!

15 **Mario Party 5**
Rückkehr der Partyknaller!

20 **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**
Exklusives Remake!

28 **Need for Speed Underground**
Rasen im Untergrund!

34 **Pikmin 2**
Knuffige Strategie!

12 **Pokémon Colosseum**
Die Arena ruft wieder!

22 **Prince of Persia: The Sands of Time**
Der Sandprinz kommt!

31 **SSX 3**
Powder vom Feinsten!

14 **Starfox 2**
Kooperative Action!

GAME BOY ADVANCE

38 **Metroid: Zero Mission**
Samus bittet zum Tanz!

39 **Super Mario Advance 4**
Die gute, alte Zeit!

40 **Sword of Mana**
Eine neue RPG-Perle kommt!

TEST

GAMECUBE

60 **Black & Bruised**
60 **Conflict Desert Storm**
59 **Def Jam Vendetta**
61 **Disney Sports Basketball**
57 **Hunter: The Reckoning**
59 **Int. Superstar Soccer 3**
58 **NBA Street Vol. 2**
54 **Red Faction 2**
56 **The Hulk**
61 **V-Rally 3**
50 **Wario World**

GAME BOY ADVANCE

67 **Bratz Dolls**
66 **Crazy Taxi**
66 **Disneys Prinzessinnen**
65 **Donkey Kong Country**
64 **Dragon Ball Z: Das Erbe von Goku II**
67 **Iridion 3D 2**
67 **MegaMan Battle Network 3 Blue/White**
65 **Rock & Roll Racing**
66 **Sega Arcade Gallery**
66 **Stuntman**
67 **Tom and Jerry in Infurnal Escape**

KOMPLETTLÖSUNG

84 **Tom Clancy's Splinter Cell**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

82 **Batman Vengeance**
81 **Die Hard Vendetta**
80 **Enter the Matrix**
81 **V-Rally 3**
81 **X-Men 2: Wolverine's Revenge**

GAME BOY ADVANCE

82 **Castlevania: Aria of Sorrow**
82 **Castleween**
82 **Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition**

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. SPIELE-REGEN
Die E3 beschert dem GameCube über 120 neue Spiele.

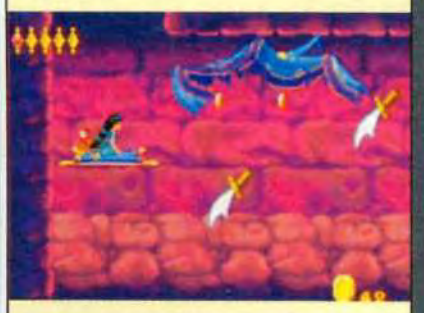
2. BUNDLE-OFFENSIVE
Nintendo bundelt Game Boy Player.

3. ERFOLG
Nintendo erwirtschaftet trotz Gewinnrückgang 490 Millionen Euro!

4. GOLDKIND
Enter the Matrix verkauft sich eine Million Mal.

5. WARIO WORLD
Der fette Klops bringt die Redaktion zum Lachen.

FLOPS



1. NICHT KÖNIGLICH
Disneys Prinzessinnen bietet kaum mehr als Durchschnitt.

2. LUSTLOS
Alias erscheint nicht mehr auf GameCube.

3. VERMISST
Kaum Überraschungen auf der E3

4. SOMMER
Die Redaktion kommt nicht nur wegen zu viel Arbeit ins Schwitzen.

5. REMAKE-OVERKILL
Zu viele Remakes für den GBA!

Splinter Cell Pandora Tomorrow

ACTION-ADVENTURE Sam Fisher kehrt 2004 auf den GameCube zurück!

Gerade erst ist *Tom Clancy's Splinter Cell* für den GameCube erschienen, da kündigt Ubi Soft auch schon den Nachfolger an. Der Untertitel des neuen Abenteuers ist *Pandora Tomorrow*. Der Titel wird als Multiplattform-Titel entwickelt und erscheint somit erneut auf PlayStation 2, Xbox und GameCube. Ob *Pandora Tomorrow* ähnlich wie der Vorgänger zuerst auf der Xbox erscheint, ist nicht bekannt. Ubi Soft verspricht spannende neue Missionen, die einem Kinofilm in nichts nachstehen. Allerdings wird *Pandora Tomorrow* Online-Unterstützung bieten. Diese soll sich nicht nur auf downloadbare Inhalte beschränken, sondern voll funktionsfähige Multiplayer-Online-Missionen umfassen. (fs)

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 2004

ZWEIFEL Auch die GC-Version soll komplett onlinefähig sein.

NUR VIDEO Die ersten Bilder stammen aus einer Videosequenz von Pandora Tomorrow, welche bereits sehr gut aussehen.

NEWSTICKER

Laut einem Interview mit Eiji Aonuma, dem Director von The Wind Waker, soll es einen **Nachfolger zu The Legend of Zelda: The Wind Waker**, ebenfalls in Cel-Shading-Grafik, geben. Eine Version soll bereits auf der nächsten E3 gezeigt werden. **+++** Im **Geschäftsjahr 2003/2004**, welches am 31. März 2004 endet, plant Nintendo **sechs Millionen GameCubes** auszuliefern. **+++ Sega** ist wieder in der **Gewinnzone**: Nach fünf verlustreichen Jahren hat Sega einen Gewinn von 3,05 Mrd. Yen – **rund 22 Millionen Euro** – erwirtschaftet. **+++ Microsoft** hat mit der **Xbox** im vergangenen Geschäftsquartal einen **Verlust von 190 Milliarden Dollar** eingefahren. **+++ Nachfolger zu Enter the Matrix** geplant. Shiny arbeitet für Atari bereits an zwei weiteren Matrix-Spielen,

Konkurrenz für den GBA

KEIN PROTOTYP
Sony stellte bislang lediglich den Datenträger vor.

HARDWARE **Sony möchte eigenen Handheld veröffentlichen.**

Neben Nokia plant auch Sony, einen Handheld zu veröffentlichen. Auf der E3 stellte der PlayStation-Hersteller den PlayStation Portable, kurz PSP, vor. Der PSP liest Minidisks mit einer Kapazität von 1,8 GByte und verfügt über einen hintergrundbeleuchteten 16:9-LCD-Bildschirm mit einer Auflösung von 480x272 Pixeln. Der PSP wird die PSone in der Grafikleistung übertreffen, somit sollen schicke 3D-Grafiken auch im Handheld-Bereich Standard werden. Die technischen Daten klingen bereits beeindruckend. Ob Sony alle Versprechungen hält, werden wir wahrscheinlich erst im Jahr 2005 wissen. Der PSP soll Ende 2004 in Japan erscheinen. Einen Prototyp präsentierte Sony bislang noch nicht. Als unangefochtener Marktführer im Handheld-Bereich sieht Nintendo der Ankündigung jedoch gelassen entgegen. **(fs)**

Nintendo bringt neues GC-Bundle!

HARDWARE **Ab Mitte Juni gibt es einen Game Boy Player gratis.**

Nintendo setzt die derzeitige Bundle-Offensive fort und bietet zeitgleich mit der Veröffentlichung des Game Boy Player ab dem 20. Juni ein neues Bundle an. Dann erhaltet ihr zum Preis von 199 Euro einen GameCube, einen Controller und einen Game Boy Player. Mithilfe des Game Boy Players könnt ihr über 1.000 Game-Boy- und Game-Boy-Advance-Spiele auf dem heimischen Fernseher genießen. Dazu schnallt ihr den beigelegten Game Boy Player einfach unter den GameCube und schiebt ein Game-Boy-Spiel in den dafür vorgesehenen Schacht. Der Game Boy Player wird ab dem 20. Juni auch separat für 60 Euro erhältlich sein. **(fs)**

Metal Arms: Glitch in the System

ACTION **Auf einem fernen Planeten, irgendwo im Weltall ...**

FORTSCHRITT
Das Spiel bietet vier verschiedene Fahrzeugtypen. (links)

TERMINATOR
Ihr steuert einen Roboter, der sich gegen die Armee der Maschinen stellt. (rechts)

Vivendi möchte Capcom zeigen, was eine Harke ist und veröffentlicht Ende November das Spiel *Metal Arms: Glitch in the System*. Denn ähnlich wie bei *P.N.03* übernehmt ihr bei *Metal Arms* die Kontrolle über eine Einmann-Armee und ballert euch den Weg durch die Roboterhorden von Iron Star. Das Spiel verspricht allerdings deutlich abwechslungsreicher zu werden als das letzte Werk von Shinji Mikami. So soll es sechs unterschiedliche Umgebungen geben und über 50 Missionen, darunter auch Schleich- und Puzzle-Missionen. Der Spieler kann auf satte 18 Waffen zurückgreifen und sich sogar hinter das Steuer von Fahrzeugen klemmen. Man darf schon sehr gespannt sein! **(fs)**

Hersteller: Vivendi Universal
Internet: www.vivendi-universal-interactive.de
Termin: November

die Ende **2004** und im Jahr **2006** veröffentlicht werden sollen. **+++ Capcom** hat im vergangenen Geschäftsjahr einen **Verlust** von 19,6 Mrd. Yen (**rund 144 Millionen Euro**) gemacht. **+++ Verkaufsschlager**: The Legend of **Zelda**: The Wind Waker hat sich bereits am ersten Wochenende über **300.000 Mal** in Europa verkauft. **+++ Infogrames heißt** von nun an **Atari**. Infogrames hatte die Rechte an Atari vor über zwei Jahren erworben. **+++** Neben Der-Herr-der-Ringe-, der James-Bond- und der Harry-Potter-Lizenz hat sich **Electronic Arts** vor kurzem auch die Lizenz zu **Superman** gesichert. Spieldetails sind bislang noch nicht bekannt. **+++ Haben Mario und Donkey Kong ausgedient?** Nintendo plant angeblich neue Helden zu etablieren. Dies geht aus einem Interview mit Nintendo-Präsident Satoru Iwata hervor. **+++** Mithilfe der GameSpy-Software soll **Onlinespielen** mit dem GameCube **einfacher** werden. Die ersten Spiele mit der neuen Software sollen **Ende 2003/Anfang 2004** auf den Markt kommen. **+++**

NEWS

Wing Commander Prophecy

ACTION Take 2 bringt die legendäre Science-Fiction-Serie auf den Handheld!

SPEKTAKULÄR Die großen Raumschiffe kommen erstaunlich gut rüber! (links)

KRAWUMM Ein Alien weniger! (rechts)

Wing Commander Prophecy war auf dem PC seinerzeit der letzte Teil der legendären *Wing Commander*-Reihe. Obwohl das Ende offen war, entwickelte Origin nach dem Aufkauf durch Electronic Arts kein weiteres Spiel mehr. Jetzt könnt ihr euch auch auf dem GBA mit Maniac, Blair und Rachel in spektakuläre Raumschlachten stürzen, denn Take 2 bringt die Weltraumoper auf Nintendos Handheld. Die aufwendigen Videosquenzen der PC-Version wurden hardwarebedingt durch untertitelte Standbild-Zwischensequenzen ersetzt. Grafisch macht der Titel bereits jetzt einen sehr guten Eindruck. Die neu entwickelte Grafik-Engine bringt die großen Raumkreuzer toll zur Geltung! Ob die Schlachten allerdings auch genauso dynamisch sind wie seinerzeit auf dem PC, bleibt abzuwarten. Der Veröffentlichungstermin steht derzeit auf dem 20. Juni. Leider erreichte uns bis zum Redaktionsschluss keine Testversion. **(fs)**

Hersteller: Take 2
Internet: www.take2.de
Termin: 20. Juni

Burnout 2 Racing Contest

GEWINNSPIEL N-ZONE und Acclaim suchen den besten Burnout-2-Fahrer!

In der letzten Ausgabe haben wir euch aufgerufen, an unserem *Burnout 2*-Racing-Contest teilzunehmen. Denn in Zusammenarbeit mit Acclaim suchen wir den *Burnout 2*-Champion. Um an dem Wettbewerb teilzunehmen, müsst ihr den Oval Racer sowie die Big-Surf-Shores-Strecke freifahren. Denn wir ermitteln die beste Gesamtzeit sowie die beste Rundenzeit auf der Big-Surf-Shores-Strecke. Teilnehmen dürft ihr ausschließlich mit dem Oval Racer. Die derzeitigen Rekorde liegen bei 5:08.002 (beste Gesamtzeit) und 1:38.410 (beste Rundenzeit). Zur Überprüfung werden wir die Spieler mit den besten Zeiten bitten, uns ihre Speicherkarten zuzuschicken. Wir senden die Karten selbstverständlich so schnell wie möglich wieder zurück. Teilnahmeschluss ist der 28. Juni.

DIE GEWINNE

BESTE GESAMTZEIT:

1. Platz
- 1 Logitech Force Feedback Racing Wheel
- Acclaim-GameCube-Spiele-Abo für 1 Jahr
- 1 *Burnout 2*-T-Shirt

2. Platz
- 1 Logitech Force Feedback Racing Wheel
- 2 Acclaim-GameCube-Spiele nach Wahl
- 1 *Burnout 2*-T-Shirt

3. und 4. Platz
- 1 Acclaim-GameCube-Spiel nach Wahl
- 1 *Burnout 2*-T-Shirt

5. bis 9. Platz
- 1 *Burnout 2*-T-Shirt

BESTE RUNDENZEIT:
- 1 Logitech Force Feedback Racing Wheel
- Acclaim-GameCube-Spiele-Abo für 1/2 Jahr
- 1 *Burnout 2*-T-Shirt

Schickt uns eure Bestzeit per SMS mit dem Inhalt „nzgewinnen burnout2 eure Gesamtzeit eure Rundenzeit“ (Beispiel: „nzgewinnen burnout2 5:24.600 1:44.250“) an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS)

*Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone (davon 12 Cent Vodafone-Leistung); E-Plus; 02; Mobilcom, Debitel.

Oder schickt uns eure Ergebnisse auf einer ausreichend frankierten Postkarte an folgende Anschrift: Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Burnout 2, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Acclaim und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

INFO KURZ & KNAPP

EIN VOLLER ERFOLG:
Enter the Matrix verkauft sich trotz durchwachsener Kritiken ausgezeichnet. In einer Woche wanderten eine Million Spiele über die Ladentheken. In Europa wurde das Spiel zum Kino-Mythos *Matrix* am 15. Juni für PC, PS2, Xbox und GameCube veröffentlicht.

FUSION GESCHEITERT:
Die Fusion zwischen Sega und dem japanischen Spielautomaten-Hersteller Sammy ist gescheitert. Kurz nachdem Sega ein überraschendes Fusionsangebot von Namco abgelehnt hatte, gab Sega die gescheiterte Fusion mit Sammy bekannt.

GECANCELT:
Acclaim stellt GameCube-Projekte ein. Das vor kurzem noch von uns vorgestellte *Alias* wird nicht für den GameCube erscheinen. Auch *Galidor* wird auf dem GameCube nicht mehr das Licht der Welt erblicken.

POSITIVE BILANZ:
Nintendo hat im abgelaufenen Geschäftsjahr einen Gewinnrückgang von 36,8 Prozent zu verzeichnen. Damit beträgt der Nettogewinn des GameCube- und Game-Boy-Advance-Herstellers für das abgelaufene Geschäftsjahr immer noch 67,27 Mrd. Yen, rund 490 Millionen Euro.

McMEDIA®

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

idee+spiel® Fachgeschäfte

...gut beraten!

Tolle Ferkelei!

Das Spiel zum Kinofilm!

Erhältlich ab 27. Juni 2003

Ferkels großes Abenteuer

Passend zum Kinostart des neusten Disney-Zeichentrickabenteuers „Ferkels großes Abenteuer" veröffentlicht Take 2 die gleichnamige Spielumsetzung für PlayStation 2 und GameCube.

je 59,95

Wo, erfahren Sie unter
Service-Telefon 0 51 21 / 51 11 11
Montag bis Freitag von 9–17 Uhr.

Und jederzeit im Internet mit Lageplänen und Anfahrtsskizzen zu den Fachgeschäften:
www.idee-und-spiel.de · www.mcmedia.de

Ein McMEDIA- oder idee+spiel-Fachgeschäft ist auch in Ihrer Nähe!

Die E3 2003 ist vorbei. **Was waren die Highlights?** Gab es Überraschungen? Lest alles über die größte Spielemesse der Welt!

Live von der E3!

Vom 14. bis zum 16. Mai wurde in Los Angeles die größte Computer- und Videospielmesse der Welt abgehalten: die Electronic Entertainment Expo, kurz E3. Über 65.000 Besucher strömten in die Messehallen, um sich über die neuen Produkte der Publisher zu informieren. Schon an den beiden Tagen vor dem offiziellen Messebeginn hielten die großen drei – Microsoft, Sony und Nintendo – ihre Pressekonferenzen ab. Die Spannung war groß, schließlich war der Kampf um Marktanteile selten härter. Microsoft legte vor, bot jedoch kaum Überraschendes. Man werkelt an Erweiterungen für Xbox Live, kündigte zwei neue Rare-Produkte an (darunter einen enttäuschend aussehenden Nachfolger zu *Conker's Bad Fur Day*) und setzt auf den *Music Maker*, ein Programm, mit dem man Musik und Fotos vom PC auf die Xbox übertragen kann. Highlight der Präsentation war *Halo 2*, welches später auch zum zweitbesten Spiel der Messe gewählt wurde. Einen Tag später bot Sony auf der eigenen Pressekonferenz wenigstens eine kleine Überraschung: Der PlayStation Portable, kurz PSP, wurde angekündigt – ein Handheld, dessen Leistung einer PSone überlegen sein soll und dem Game Boy Advance von Nintendo Konkurrenz machen soll. Doch Nintendo antwortete auf der kurze Zeit später stattfindenden Pressekonferenz prompt und gab bekannt, dass man gelassen in die Zukunft blicke. Der PSP erscheine nicht vor Ende 2004 und Nintendo dominiere den Handheld-Markt eindeutig. Allerdings blieb uns Nintendo dieses Jahr, genau wie die anderen Hersteller, den großen Kracher schuldig. Auf der Pressekonferenz führte man insbesondere eine engere Verknüpfung zwischen Game Boy Advance und GameCube vor, voll überzeugen konnte das jedoch nicht. Shigeru Miyamoto selbst präsentierte eine neue Version von *Pac-Man*, bei der ein Spieler Pac-Man mittels GBA steuert und das volle Sichtfeld des klassischen *Pac-Man*-Spiels hat. Drei andere Spieler spielen auf dem GameCube. Der Bildschirm ist unterteilt und zeigt nur einen begrenzten Ausschnitt. Jeder Spieler steuert ein Monster, welches Pac-Man fangen muss. Ein ohne Zweifel unterhaltsames Konzept, mehr als eine nette Ergänzung zum bestehenden Line-up ist es jedoch nicht. Weiterhin wurden auf der Pressekonferenz *Die Sims*, *The Legend of Zelda – The Four Swords* und einige Electronic-Arts-Spiele gezeigt, welche ebenfalls die Linkmöglichkeit nutzen sollen.

SOFTWARE SELLS HARDWARE

Außerdem erwähnte Satoru Iwata, der Präsident von Nintendo, dass *Metroid Prime* und *Super Mario Sunshine* genau wie der GameCube nicht die erwarteten Verkaufszahlen erzielt hätten. Man habe jedoch die Zeichen der Zeit erkannt und werde entsprechend handeln. Iwata betonte zudem erneut, dass man Sony nicht noch einmal einen Vorsprung wie bei der PlayStation 2 geben wolle und dass der GameCube-Nachfolger noch vor den Konkurrenzsystemen erscheinen werde. Nintendo zeigte sich auf der E3 somit erstaunlich selbstkritisch. GameCube-Besitzer blicken jedoch rosigen Zeiten entgegen. Zwar wurden nicht so viele Titel wie für PlayStation 2 oder Xbox gezeigt, allerdings war die Qualität des GameCube-Lineups sehr hoch. Neben den bereits angesprochenen Nintendo-Titeln konnten auch die Dritthersteller überzeugen. Square zeigte *Final Fantasy: Crystal Chronicles* (von dem wir euch bereits in der letzten Aus-

HEISS Einige E3-Babes bekamen mehr Aufmerksamkeit als andere.

E3-Top-Ten

1. Platz: Mario Kart: Double Dash

Nintendos Fun-Racer dringt auf dem GameCube in neue Spielspaß-Regionen vor. Dank einiger Innovationen erhält die Serie eine willkommene Frischzellenkur. Dieser Titel gehört zum Pflichtprogramm!

Hersteller: Nintendo • **Termin:** November

2. Platz : F-Zero-GX

Von Sega in Zusammenarbeit mit Nintendo entwickelt, begeisterte dieses Spiel auf der E3 bereits mit genialer Grafik! Spielerisch schon jetzt genauso gut wie die legendären Vorgänger.

Hersteller: Nintendo • **Termin:** November

3. Platz : Prince of Persia

Ubi Soft lässt den Prinzen aus Tausendundeiner Nacht wieder auferstehen!
Die famose Spielbarkeit und die genialen Animationen machen diesen Titel zum Überraschungshit der E3!

Hersteller: Nintendo • **Termin:** November

4. Platz : Star Wars Rogue Squadron III

Die Jungs von Factor 5 bringen uns das vielleicht beste *Star Wars*-Spiel aller Zeiten!

Hersteller: Activision • **Termin:** 4. Quartal

5. Platz : Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Die Mannen von Silicon Knights wissen, wie ein modernes Spiel ausschauen muss!

Hersteller: Konami • **Termin:** November

6. Platz : Beyond Good & Evil

Der zweite Ubi-Soft-Titel in den E3-Charts bietet ein erfrischendes Gameplay!

Hersteller: Ubi Soft • **Termin:** 4. Quartal

7. Platz : Final Fantasy: CC

Final Fantasy war auf der E3 voll spielbar und konnte überzeugen.

Hersteller: Nintendo • **Termin:** Dezember

8. Platz : Viewtiful Joe

Nach *P.N.03* ein voller Erfolg! In der nächsten N-ZONE folgt der Import-Test!

Hersteller: Nintendo • **Termin:** November

9. Platz : Pikmin 2

Das innovativste Strategie-Spiel der vergangenen Jahre bekommt einen Nachfolger.

Hersteller: Nintendo • **Termin:** 27. Oktober

10. Platz: Need for Speed Underground

Die Grafik der gezeigten PS2-Version sieht bereits besser aus als bei *Burnout 2*!

Hersteller: Electronic Arts • **Termin:** 2004

E3-Top-Ten

1. Platz: Sword of Mana

Secret of Mana zählt zu den Kultspielen auf dem Super Nintendo. Mit Squares neuem Hit könnt ihr nun auch die Vorgeschichte erleben. Spielerisch und grafisch konnte der Titel auf der E3 schon voll überzeugen.

Hersteller: Square • **Termin:** 4. Quartal

2. Platz: Super Mario Advance 4

Zwar handelt es sich hier mal wieder um ein Remake, jedoch von einem der besten *Mario*-Spiele überhaupt. Und wer kann dem Charme des pummeligen Klempners schon widerstehen? Ein sicherer Hit!

Hersteller: Nintendo • **Termin:** 4. Quartal

3. Platz : Boktai

Das neue Spiel von *Metal Gear*-Schöpfer Hideo Kojima fasziniert mit erfrischender Spielidee und integriertem Solarsensor! Mehr dazu gibt es in der ausführlichen Vorschau in der nächsten N-ZONE!

Hersteller: Konami • **Termin:** Oktober

4. Platz : Final Fantasy Tactics Advance

Die neue Freundschaft zwischen Nintendo und Square beschert ein weiteres Highlight!

Hersteller: Nintendo • **Termin:** 4. Quartal

5. Platz : Mario & Luigi

Nintendo präsentiert einen würdigen Nachfolger von *Paper Mario* auf dem N64!

Hersteller: Nintendo • **Termin:** 4. Quartal

6. Platz : Golden Sun 2

Warum nur mussten Amerikaner und Europäer so lange auf den Titel warten?

Hersteller: Nintendo • **Termin:** 3. Quartal

7. Platz : Die Sims

Ihr könnt euren Sim vom GC auf den GBA ziehen und unterwegs weiterdaddeln.

Hersteller: Electronic Arts • **Termin:** Nicht bekannt

8. Platz : Metroid: Zero Mission

Leider wurde nicht viel gezeigt, ansonsten hätte sich der Titel weiter oben platziert.

Hersteller: Nintendo • **Termin:** Nicht bekannt

9. Platz : Onimusha Tactics

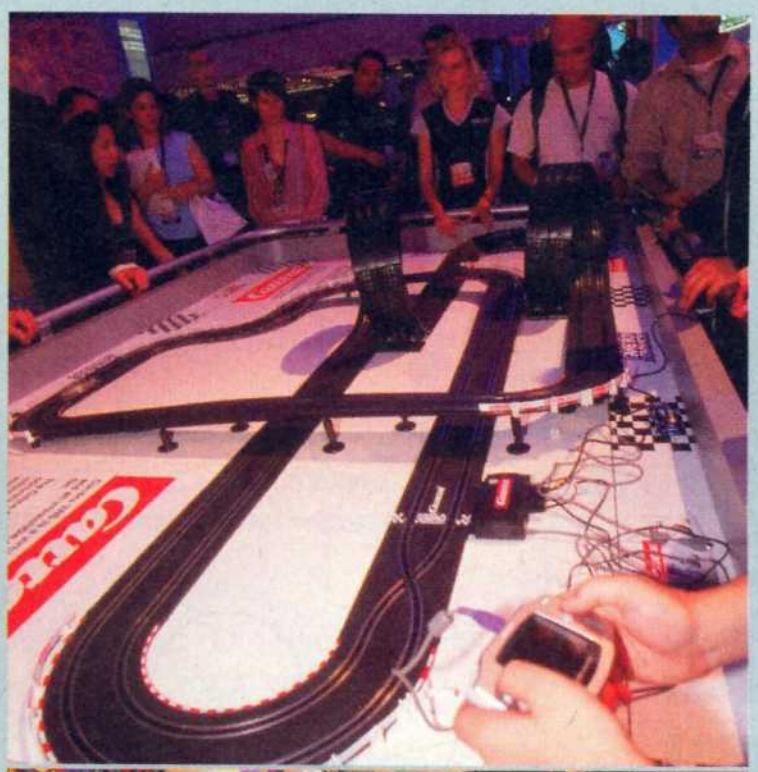
Spielerisch orientiert sich Capcoms Samurai-Serie an *Final Fantasy Tactics*.

Hersteller: Capcom • **Termin:** Oktober

10. Platz: Fire Emblem

Capcom lässt es auf dem GBA krachen und veröffentlich ein weiteres gutes RPG!

Hersteller: Capcom • **Termin:** 4. Quartal

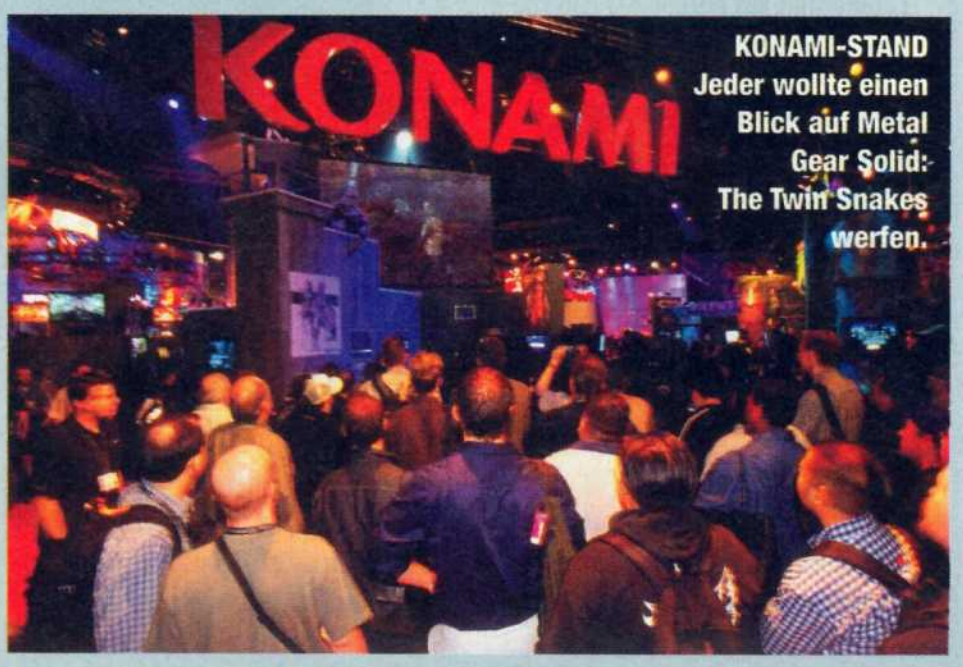


GIB GAS
Am Nintendo-Stand konnten die Besucher auch die Carrera-GBA-Verbindung testen.

NETT
Am Sega-Stand konnte man Sonic Heroes und Billy Hatcher anspielen.

gabe ein Preview bieten konnten) und Konami glänzte mit *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. Überraschend stark war auch Ubi Soft, das mit *Prince of Persia, Beyond Good & Evil* sowie *XIII* ganz heiße Eisen im Feuer hat. Nicht vergessen darf man Electronic Arts, das mit seinen Sport-Titeln sowie den *Sims* und *Need for Speed Underground* ebenfalls Spitzentitel im Programm hat. Sega war mit dem neuen Sonic-Spiel *Sonic Heroes* sowie dem GameCube-exklusiven *Billy Hatcher and the giant Egg* ebenfalls gut dabei. Und auch Atari bot mit *Terminator 3* sowie den Anime-Lizenzen *Dragon Ball Z* und *Beyblade* verkaufsträchtige GameCube-Spiele. Das Spiel der Messe wurde jedoch auf dem PC gezeigt: *Half-Life 2*! Der Nachfolger des vielleicht besten Ego-Shooters überhaupt beeindruckte während der Präsentation mit nie zuvor gesehener Grafik sowie unglaublichen physikalischen Effekten. Der Titel wird bereits im Herbst auf dem PC erscheinen, irgendwann soll auch eine Xbox-Version folgen. Auf den folgenden Seiten könnt ihr euch nun über alle Highlights informieren, die für GameCube und Game Boy Advance vorgestellt wurden! Viel Spaß!

FABIAN SLUGA



KONAMI-STAND
Jeder wollte einen Blick auf Metal Gear Solid: The Twin Snakes werfen.

Pokémon Colosseum

Noch in diesem Jahr dürft ihr feststellen, wer der beste **Pokémon-Trainer** aller Zeiten ist.

INFO POKÉMON BOX

Endlich kommt Ordnung in das Chaos!

Für alle, die früher aufgrund des umständlichen und unübersichtlichen Speichersystems leichte Probleme damit hatten, den Überblick über ihre Schützlinge zu behalten, ist dieses Tool die Rettung!

Diese äußerst praktische und übersichtliche Verwaltungssoftware wird es euch nämlich ermöglichen, alle eure Pokémon sinnvoll zu verwalten und extern zu sichern. Mithilfe der entsprechenden Memory Card werdet ihr sage und schreibe bis zu 1.500 Knuffelmonster speichern können. Außerdem könnt ihr mit dem beiliegenden Zubehör sogar *Rubin & Saphir* im Singleplayer-Modus im Großformat auf eurem Fernseher spielen.

BIS ZU 1.500 eurer knuffigen Schützlinge könnt ihr problemlos damit verwalten.

Pokémon-Fans werden sich vor Begeisterung wahrscheinlich kaum mehr einkriegen, während Gegner der japanischen Zwergmonster wiederum nur verständnisloses Achselzucken dafür übrig haben werden. Nintendo tüftelt derzeit nämlich an drei neuen Pokémon-Titeln, die wir euch nachfolgend kurz vorstellen möchten. Sicherlich sind den Fans unter euch die beiden Spiele *Pokémon Stadium 1 & 2* bereits hinlänglich bekannt. Die N64-Versionen entwickelten sich damals rasend schnell zu Dauerbrennern und hielten sich monatelang in den obersten Rängen der Software-Charts. Den Nachfolger will Nintendo nun bis Ende dieses Jahres ins Ren-

DIE SPECIAL EFFECTS lassen auf knisternde Action hoffen. Bis ihr euch selbst ein Bild davon machen könnt, wird's nicht mehr lange dauern.

TRAINERQUALITÄTEN Bis zu vier Spieler können mit ihren knuffigen Knuddelmonstern gegeneinander antreten.

nen schicken. Allerdings handelt es sich hierbei keinesfalls um eine bloße Fortsetzung. *Pokémon Colosseum* wartet nicht nur mit fetter Action in 3D auf, sondern enthält auch noch eine Menge neuer, cooler Features. Eine Vielzahl frei anwählbarer Arenen wartet darauf, dass ihr mit euren knuffigen Monstern Einzug haltet, um sie in harten Kämpfen gegeneinander antreten zu lassen. Das Beste daran: Ihr könnt eure Pokémon neuerdings sogar mit bis zu drei Freunden in Vierspieler-Multi-Battles aufeinander loslassen, um festzustellen, wer von euch die besten Trainer-Qualitäten besitzt.

GENIALES FEATURE

Absolut brandneu sind dabei auch die Zwei-gegen-Zwei-Kämpfe: Genau wie bei *Rubin & Saphir* auf dem Game Boy Advance werdet ihr gemeinsam mit dem Schützling eurer Wahl gegen einen Freund und seine Pokémon antreten können. Abwechslungsreiche Aktion ist hierbei garantiert, da kein Kampf dem anderen gleichen wird. Die Fans unter euch wird vor allem die Tatsache begeistern, dass eine Linkmöglichkeit mit der Handheldversion von *Rubin & Saphir* vorhanden sein wird. Wenn ihr also euren GameCube mit dem GBA und den zugehörigen Versionen verbindet, habt ihr die Möglichkeit, alle eure selbst trainierten GBA-Monster im Colosseum in Action zu sehen. Das entsprechende Linkkabel wird praktischerweise gleich mitgeliefert werden!

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU
POKÉMON COLOSSEUM

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet: **www.nintendo.de**	
Spieler **1-4**	Termin **Ende 2003**

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Dieses actiongeladene Game wird die Schar der **Pokémon-Jünger** wahrscheinlich noch vergrößern."

GROSSMAUL Na, ob Impergator die Klappe wohl zu weit aufreißt?

KNUFFELMONSTER Eine riesige Anzahl von Pokémon und viele Features werden für Abwechslung sorgen.

INFO POKÉMON CHANNEL

Mit Pikachu auf Erkundungstour

In *Pokémon Channel* schickt euch Nintendo auf die Suche nach den fehlenden Sendeteilen des berühmten Poké-Fernsehsenders.

Während ihr die Pokémon-Welt danach durchforstet, erhaltet ihr von niemand Geringerem als Pikachu selbst Unterstützung. Die Suche nach einer Nachrichtensendung oder auch einer Quizshow führt euch dabei nicht nur durch Wälder und Berge, sondern auch an Strände. Wenn ihr alle Teile gefunden habt, werden die Sequenzen zusammengefügt und für die Übertragung bereitgestellt. Falls ihr euch kreativ verwirklichen wollt, dürft ihr sogar mithilfe eines speziellen Features bestimmte Szenen des Fernsehprogramms neu kolorieren, um sie dann in einer Kunstgalerie auszustellen. Allerdings wird es noch etwas dauern, bis ihr herausfinden dürft, was man mit Pikachu sonst noch alles anstellen kann, das genaue Release-Datum steht nämlich leider noch nicht fest.

TV-PROGRAMM Die fehlenden Sendeteile gilt es zu finden.

FILM-SEQUENZEN dürft ihr sogar selbst neu kolorieren.

Starfox 2

Der charmante **Weltraumpilot** Fox McCloud landet zum zweiten Mal auf dem GameCube.

Starfox Adventures, das Abschiedsgeschenk von Rare, konnte im November letzten Jahres unzählige Spieler begeistern. Die Rettung des Dinosaurier-Planeten und somit auch der Lylat-Galaxie zog uns fast alle in seinen Bann. Nachdem Fox McCloud bereits in drei Abenteuern zu bewundern war, dürft ihr euch 2004 auf ein neues Game mit seiner Wenigkeit freuen. Dafür zeichnet diesmal aber nicht Rare, sondern Namco verantwortlich. Nintendo zeigte auf der E3 nur den Multiplayer-Modus, in dem bis zu vier Spieler gegeneinander – via Splitscreen – eine Hetzjagd starten können. Eigentlich geht es hier lediglich darum, sich gegenseitig, mit mächtigen Geschützen bewaffnet, aus dem Weg zu räumen. Selbst Vehikel wie Eisenbahnwaggons werden euch dabei als Fortbewegungsmittel dienen. Wenn ihr in solch ein Gefährt springt, könnt ihr euch auf wilde Verfolgungsjagden gefasst machen.

WITZIGE DREINGABE

Natürlich dürft ihr auch wieder einen Arwing besteigen und riskante Tiefflüge oder ähnliche halsbrecherische Manöver vollführen. Wirklich witzig fanden wir, dass man sich durch Betätigen des Z-Buttons sogar auf den Flügel des Arwings stellen kann, um am Boden herumwuselnde Gegner ins Visier zu nehmen. Die Steuerung von Fox McCloud & Co. erstaunte uns allerdings ein wenig. Man sollte meinen, die Charaktere wären mithilfe des Analog-Sticks bewegbar, aber Fehlanzeige! Um zu rennen, müsst ihr vielmehr die rechte Schultertaste gedrückt halten und mit dem C-Stick die Bewegungsrichtung bestimmen. Mit der linken Schultertaste dürft ihr eure Gegner dann aufs Korn nehmen. Das Ganze ist äußerst gewöhnungsbedürftig und man benötigt ein bisschen Übung, um die Kumpane gut in den Griff zu bekommen. Grafisch raubte uns das Spiel bislang noch nicht den Atem. Zwar sind die Umgebungen weitläufig, erwecken aber den Eindruck leichter Polygon-Armut. Die Charakteranimationen machen dafür aufgrund des recht flüssigen Bildaufbaus von meist 60 Bildern pro Sekunde einen sehr agilen Eindruck. Trotzdem konnte man deutlich erkennen, dass es sich noch um eine recht frühe Version handelte. Ob der Singleplayer-Modus die hochgesteckten Erwartungen erfüllen kann, bleibt abzuwarten, da Nintendo auch auf der E3 noch ein großes Geheimnis daraus machte.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU
STARFOX 2

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco
Internet:	www.nintendo.de
Spieler	1-4
Termin	1./2. Quartal 2004

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Ob die Fortsetzung auch an die **ruhmreichen Vorgänger** anknüpfen kann, bleibt abzuwarten."

GRANATENWERFER Als Fox McCloud legt ihr alles in Schutt und Asche.

ALTE BEKANNTE Auch Krystal gibt sich natürlich wieder die Ehre.

SPANNENDE LUFTKÄMPFE Lylat Wars lässt grüßen ...

JUMP-EXPERTEN And the winner iiiiis ... Waluigi! Der schnellste Kletterer aller Zeiten.

IMMER FESTE DRUFF Gekonnte Stampfattacken sind hier gefragt.

EISBLOCK Von den Pinguinen nicht abdrängen lassen!

Mario Party 5

Mit über **60 Mini-Spielchen** geht die Party weiter.

Die erfolgreiche *MP*-Serie begann bereits auf dem N64. Nun ist es gerade mal ein halbes Jahr her, dass *Mario Party 4* – eines der witzigsten Mehrspieler-Games für den GC – erschien und unzählige Spieler für lange Zeit vor den Fernseher fesselte. Das Spiel konnte damals vor allem mit seinen 50 integrierten Multiplayer-Mini-Games, in denen Geschicklichkeit, Reaktionsfähigkeit und Genauigkeit auf die Probe gestellt wurden, überzeugen. Fünf verschiedene, dreidimensionale Spielbretter, in denen man *Monopoly*-ähnlich auf Sternenjagd gehen konnte, waren ebenfalls integriert. Als wir den Vorgänger testen durften, hatten wir einen Heidenspaß dabei, uns würfelnderweise auf den Spielbrettern vorwärts zu bewegen und uns aufgrund diverser Ereignis- und Fallenfelder grün und blau zu ärgern.

GRÖSSER, SCHNELLER, BESSER

Die Fortsetzung dieser Multiplayer-Gaudi soll nun mit insgesamt rund 60 witzigen Mini-Spielen auftrumpfen. Allerdings durfte man auf der E3 nur auf acht davon einen Blick riskieren. Am lustigsten fanden wir den Ansturm der Pinguine. In diesem Spielchen befindet ihr euch auf einem im Wasser schwimmenden Eisblock, inmitten von zig wuselnden, drängelnden Frakträgern. Der Spieler, der sich nicht von den energisch schubsenden Südpolbewohnern von der Eisscholle schubsen lässt, hat natürlich gewonnen. Die Palette der weiteren Spiele reicht vom Bohnenstangen-Wettklettern bis zu Hütchen-Spielen. Die Brettspiele hingegen wurden leider nicht vorgestellt. Allerdings versprach Nintendo diesbezüglich neue 3D-Bretter, die dem Spieler eine bessere Sicht auf das Spielgeschehen ermöglichen sollen. Auch das im vierten Teil äußerst nervige Warten, bis ein Spieler seinen Zug abgeschlossen hat, soll verkürzt werden. Neben Mario, Luigi, Waluigi und dem Rest der bekannten Bande versprach Nintendo außerdem noch ein Debüt absolut neuer Charaktere, die erstmalig in einem Mario-Game mitspielen dürfen. Allerdings wollte man dieses Geheimnis noch nicht lüften. Alles in allem erwartet uns hier sicherlich wieder mal ein total witziger Multiplayer-Hit.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU

MARIO PARTY 5

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Hudson
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1-4
Termin:	4. Quartal 2003

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Abgedrehtes Mehrspieler-Vergnügen, das uns mit Sicherheit wieder lange Zeit **an die Controller fesseln** wird."

Der Herr der Ringe:

Die Rückkehr des Königs

Mit Zweispieler-Modus und mehr Charakteren lässt es **die offizielle Film-Umsetzung** auf dem Cube krachen.

Peter Jacksons *Die Rückkehr des Königs* donnert im nächsten Dezember weltweit in die Kinos, schon ein paar Wochen vorher macht sich der Abschluss von *Der Herr der Ringe* auf dem GameCube breit. Electronic Arts lieferte bereits mit *Die zwei Türme* eine feine Film-Adaption ab, der Nachfolger soll die Action-Messlatte noch mal höher legen.

ZWEISAMKEIT Aragorn und Gimli werden hier jeweils von einem anderen Spieler gesteuert.

BELAGERUNG Gandalf hilft tatkräftig mit, die Orks von den Zinnen zu fegen.

Musstet ihr in *Die zwei Türme* Saurons Schergen noch im Alleingang dezimieren, sorgt ein neuer Zweispieler-Modus jetzt auch für kooperative Kloppereien. Der Bildschirm wird dabei nicht geteilt, vielmehr zoomt die Betrachterkamera zurück, wenn sich die Helden voneinander entfernen. Das geht natürlich nur bis zu einem gewissen Grad und ihr solltet euch einigermaßen abstimmen, um gegen die Feinde bestehen zu können. Noch mehr Spielfiguren toben gleichzeitig über den Bildschirm und es ist manchmal gar nicht leicht, beim Ork-Geschnetzel den Überblick zu behalten. Das Spielprinzip weicht nicht groß von der Erfolgsformel des Vorgängers ab. Ihr kämpft euch mit dem Helden eurer Wahl durch voraussichtlich 14 Schauplätze. Je eleganter und effektiver dabei Monster abserviert werden, desto mehr Erfahrungspunkte fließen aufs Charakter-Konto. Zwischen den Levels kauft man sich davon neue Combo-Spezialitäten, bessere Ausrüstung oder größere Lebensenergie-Reserven. Die Zahl der spielbaren Filmfiguren wurde glatt verdoppelt: Aragorn, Legolas und Gimli sind wieder mit von der Partie, dazu gesellen sich die Hobbits Sam und Frodo sowie der Zauberer Gandalf. Außerdem versprechen die Entwickler mindestens zwei freischaltbare Geheim-Charaktere.

HINTERGRÜNDIG

Die große Personal-Auswahl soll zu wiederholtem Durchspielen ermutigen, denn jeder Charakter hat andere Stärken und Exklusivwaffen. Zauberer Gandalf holt zum Beispiel bei einer Belagerungsmission ein Drachenvieh mit magischen Blitzen vom Himmel. Die beiden Hobbits sorgen für dezente Schleich- und Abenteuer-Elemente, denn im Nahkampf halten die halben Portionen nicht allzu viel aus. Da trifft es sich gut, dass die Schauplätze diesmal viel interaktiver ausfallen. Güldene Kringel weisen auf Objekte und Hintergrund-Elemente hin, die ihr zu eurem Vorteil nutzen könnt.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU
DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Redwood Shores
Internet:	lotr.ea.com
Spieler	1-2
Termin	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Diese Rückkehr erwarte ich sehnlichst: **atmosphärisch packendes**, clever erweitertes Filmspiel."

Geist

Eine geheimnisvolle, **schattenhafte Gestalt** schleicht sich auf den GameCube.

Nintendo hält sich anscheinend an das Versprechen, zukünftig auch etwas ältere Zielgruppen anzusprechen. Bei *Geist* handelt es sich nämlich um ein für Nintendo doch etwas ungewöhnliches First-Person-Actionspiel. Eigentlich ist dieser Titel schon seit längerem in der Entwicklung, sollte aber zuerst unter dem Namen *Fear* das Licht der Welt erblicken. Nachdem man einige Zeit lang nichts mehr davon gehört hatte, hätte man schon denken können, dieser Titel wäre gecancelt worden. Nun soll das Spiel aber doch unter dem neuen Namen *Geist* exklusiv auf Nintendos Powerkonsole erscheinen.

UNGEWÖHNLICHER SPIELVERLAUF

Die Entwickler haben die Absicht, Spieler in absolut neue Sphären eintauchen zu lassen und ihnen das Erkunden der dunklen Seite in völlig neuen Dimensionen zu ermöglichen. In *Geist* dürft ihr, wie der Name schon erahnen lässt, in die Haut einer schattenhaften Gestalt schlüpfen und mysteriöse Geheimnisse aufdecken. Nintendos neuer Hauptdarsteller entpuppte sich auf der E3 als ein seltsames, umherschleichendes Wesen, das – wie für Geister üblich – auch die Fähigkeit besitzt, durch Wände hindurchzugehen oder Objekte zu bewegen. In der Rolle dieser mysteriösen Gestalt wird man sogar von mehr als einem Dutzend anderer Individuen, beispielsweise einem bewaffneten Soldaten oder auch von tierischen Kreaturen Besitz ergreifen und sich deren Waffen, Fähigkeiten und sogar Erinnerungen zunutze machen können. Als Geist werdet ihr natürlich auch durch die Welt der Lebenden schleichen können, ohne dass auch nur eine Menschenseele dies bemerkt. Ein Vierspielermodus ist ebenfalls angekündigt, der auf den ersten Blick bereits sehr vielversprechend aussieht. Auch die restlichen Screens lassen auf ein interessantes, innovatives Spiel hoffen. Leider steht für die Veröffentlichung bis jetzt nicht einmal ein ungefährer Termin fest. Sobald wir genauere Informationen erhalten, werden wir selbstverständlich Licht ins Dunkel bringen und euch unverzüglich darüber berichten.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU
GEIST

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Spieler	1-4
Termin	Nicht bekannt

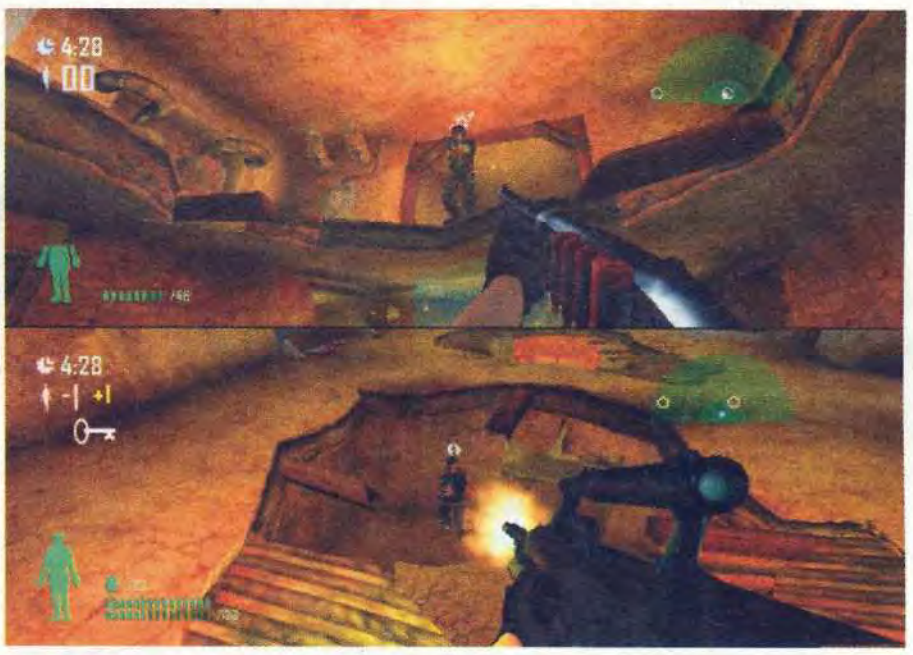
EINSCHÄTZUNG

GUT

„Innovatives, mysteriöses Spiel, das gerade für **ältere Spieler** wirklich interessant werden könnte."

KNARRE HER Ein Soldat verrichtet gewissenlos todbringende Dienste.

JAGDFIEBER Zu viert erwartet euch ein Red-Faction-ähnliches Gameplay.



ZU ZWEIT ... dürft ihr euch natürlich auch gegenseitig bekämpfen.

SEKRÄTERIN GEFÄLLIG? Mehr als ein Dutzend Menschen dürft ihr ähnlich wie bei Omen 2 für eure Zwecke missbrauchen.

James Bond 007: Alles oder Nichts

ACTION Gute Aussichten für Pierce Brosnan.

Neuerdings darf der smarte Superagent aus der Third-Person-Perspektive gesteuert werden. Das ist aber lange noch nicht alles: Spieleschmiede EA Redwood Shores will nämlich dafür sorgen, dass uns vielleicht ein ernst zu nehmender Konkurrent für Sam Fisher ins Haus steht. Außer brutaler Gewalt und den üblichen Spionage-Gadgets wird das Gameplay nämlich nicht nur mit neuen Kampftechniken bereichert, sondern ermöglicht auch eine Identitätsänderung, indem ihr einfach erledigten Gegnern die Klamotten klaut. Die Fahrpassagen werden ebenfalls bereichert. So dürft ihr nicht nur wieder mit einem Nobelschlitten herumheizen, sondern auch ein Motorrad, einen Hubschrauber und sogar einen Panzer steuern. Für die Synchronisation konnte übrigens Pierce Brosnans deutscher Sprecher gewonnen werden. **(ks)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: Herbst

NEUE FEATURES ... sorgen für ein action-geladenes Gameplay.

COMIC-STYLE Stilgerecht erscheint „Crash, Boom, Bang" auf der Mattscheibe.

Teenage Mutant Ninja Turtles

ACTION Witzige Klopperei im Cel-Shading-Look.

Das Gameplay ähnelt sehr dem SNES-Vorgänger, allerdings haben sich die Entwickler diesmal dazu entschlossen, das Spiel – aufgrund der Anlehnung an die TV-Serie – passenderweise im Cel-Shading-Look zu kreieren. Mit welchem Charakter man sich durch die bunt gestalteten Levels schlägt, bleibt jedem Spieler selbst überlassen. Die vier Panzerträger Michelangelo, Leonardo, Raphael und Donatello werden jeweils über bis zu zehn verschiedene Combos verfügen, um niederträchtigen Schurken wie Shredder & Co. eins auf die Mütze zu geben. Konami verriet, dass es sowohl einen Story- als auch einen Versus-Mode für einen bis zwei Spieler geben wird. Für das Handheld befindet sich das Spiel ebenfalls bereits in Entwicklung. **(ks)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Termin: Oktober

INFO ALLE TITEL IM ÜBERBLICK

Übersicht Action

Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
Army Men: Sarge's War	Temcot	Nicht bekannt	Ok
Bad Boys II	Empire Interactive	4. Quartal	Gut
Beyblade	Atari	September	Gut
Bullet Proof Monk	Empire Interactive	3. Quartal	Ok
Dead to Rights	Electronic Arts	August	Sehr gut
Dexter's Laboratoy	Bam!	1. Quartal 2004	Gut
Digimon Rumble Arena 2	Bandai	4. Quartal	Gut
ESPionage	Midway	1. Quartal 2004	Gut
Freaky Flyers	Midway	3. Quartal	Ok
Futurama	Take 2	3. Quartal	Gut
Gotcha Force	Capcom	3. Quartal	Gut
Ice Nine	Bam!	Ende August	Gut
Jacked	3DO	3. Quartal	Gut
James Bond 007: Alles oder Nichts	Electronic Arts	4. Quartal	Sehr gut
Mace Griffin: Bounty Hunter	Vivendi Universal	3. Quartal	Sehr gut
Mario Party 5	Nintendo	4. Quartal	Sehr gut
Mega Man Network Transmission	Capcom	Juni	Gut
Metroid Prime 2	Nintendo	Nicht bekannt	Super
Mission Impossible	Atari	4. Quartal	Gut
NARC	Midway	2. Quartal 2004	Ok
P. N. 03	Capcom	September	Gut
Pokémon Colosseum	Nintendo	4. Quartal	Sehr gut
RoadKill	Midway	4. Quartal	Gut
Spider-Man: The Movie 2	Activision	3. Quartal 2004	Sehr gut
Spy Hunter 2	Midway	4. Quartal	Gut
Star Fox 2	Nintendo	1./2. Quartal 2004	Gut
Star Wars Rogue Squadron 3	Lucas Arts	4. Quartal	Super
Starsky & Hutch	Empire Interactive	3. Quartal	Gut
Super Bust-A-Move All Stars	Ubi Soft	4. September	Sehr gut
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	Nicht bekannt	Gut
Terminator 3: Rise of Machines	Atari	August	Gut
The Four Horsemen of the Apocalypse	The 3DO Company	Nicht bekannt	Ok
The Power Puff Girls	Bam!	3. Quartal	Ok
True Crime: Streets of L.A.	Activision	3. Quartal	Gut
Viewtiful Joe	Capcom	Oktober	Sehr gut
Yu Yu Hakusho	Atari	Nicht bekannt	Ok

Spider-Man: The Movie 2

ACTION Peter Parker gibt sich ein zweites Mal die Ehre.

Activision hat ein Wiedersehen mit dem charmanten Wandkrabbler erst zur Filmfortsetzung im Sommer 2004 geplant. Für den zweiten Teil zeichnet abermals Entwicklerschmiede Treyarch verantwortlich. Die Fortsetzung soll Spidey durch weitere und agilere Luftschwünge mehr Freiraum gewähren. Auch höhere Sprünge werden durch einen speziellen Energiebalken möglich sein. An der Erweiterung des Combo-System wird ebenfalls noch schwer getüftelt, damit auch Schläge während eines Sprungs möglich sind. Der Titel erscheint für alle Next-Generation-Konsolen und ist auch als PC- sowie GBA-Version in Planung. **(ks)**

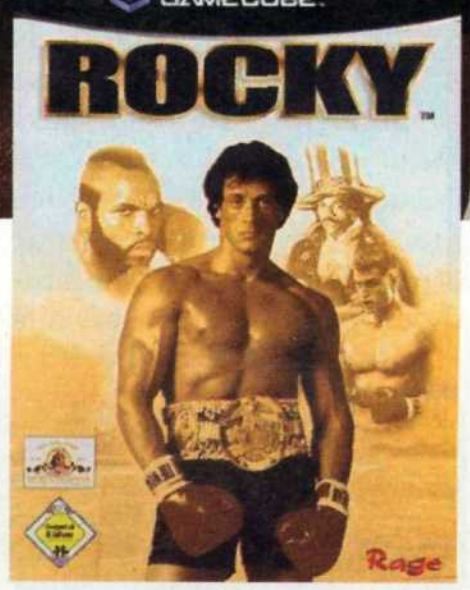
Hersteller: Activision
Internet: www.activision.com
Termin: Sommer 2004

GUTE AUSSICHTEN Spidey an seinen klebrigen Spinnenfäden durch die Lüfte zu steuern, wird sicherlich wieder riesigen Spaß machen.

ABO-ANGEBOT ANZEIGE

Das haut rein!

Holt euch jetzt N-ZONE für 1/2 Jahr im Abo und dazu **das kultige Boxspiel Rocky für nur € 20,-!**



Entwicklerschmiede Rage gelang es, anspruchsvolle Boxkämpfe und pure Unterhaltung unter einen Hut zu bringen. Schlüpft in die Haut von Rocky Balboa, Ivan Drago oder Clubber Lang. 20 Charaktere und 14 Arenen warten in dieser gelungenen Mischung aus Beat 'em Up und Boxspiel auf euch. Das Spiel weiß durch eine gelungene Grafik zu beeindrucken und die originalen, fetzigen Musikstücke lassen ehrgeiziges Kampffieber ausbrechen. Durch die einfache Steuerung ist der Titel nicht nur für Boxexperten, sondern auch für Einsteiger sehr gut geeignet. Um diesen arcadelastigen Prügelspaß werden euch nicht nur *Rocky*-Fans beneiden!

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 11 29, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ Ja, ich möchte das **N-ZONE-Halbjahres-Abo** (= sechs Ausgaben) und dazu das **GameCube-Spiel Rocky** (Art.-Nr. 002318) für nur € 20,-! In Österreich und im übrigen Ausland beträgt der Abopreis € 25,-.

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens 1/2 Jahr (sechs Ausgaben) und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(nur in Deutschland und Österreich möglich)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Barzahlung – bitte keine Münzen oder Briefmarken!
(den Abobetrag füge ich dieser Bestellung bei)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

NZ HJ 01

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Geheimagenten braucht der GameCube! Nach Sam Fisher beehrt nun endlich auch Solid Snake den Wunderwürfel.

Was lange währt, wird endlich gut! Das haben wir uns jedenfalls gedacht, als Konami der Videospielpresse gegenüber bestätigte, dass *Metal Gear Solid* für den GameCube umgesetzt wird. Etwas ungewöhnlich ist nur die Wahl des Entwicklerstudios. Konami selbst hat alle Hände voll mit der dritten Episode von Solid Snakes Agentenleben zu tun. Daher entschied man sich für Silicon Knights. Falls der Groschen noch nicht gefallen ist: Die fähigen Jungs haben schon das brillante *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* für den GameCube produziert. Daher braucht man sich um die technische Umsetzung keine Sorgen zu machen. Laut Konami wird es sich bei *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* um ein Remake des ersten Abenteuers (*Metal Gear Solid*) handeln. Das bedeutet, sämtliche Umgebungen, alle wichtigen Figuren und – was natürlich am wichtigsten ist – die unvergleichliche Geschichte werden übernommen. Solid Snake soll eine atomare Abrüstungsanlage in Alaska infiltrieren und von einer Terroristengruppe namens Foxhound befreien, welche die Anlage besetzt hat. Unserer Meinung nach ist das auf jeden Fall besser, als ein Remake des zweiten Teils zu präsentieren. Zumal *MGS 2: Sons of Liberty* ja schon eine Wiederaufbereitung in Form von *Metal Gear*

FROSCHMANN Nachdem Solid das eisige Nass verlassen hat, trifft er auf eine Patrouille

ÜBERMACHT Das Zielen und Schießen aus der Ego-Perspektive wurde aus dem zweiten Teil übernommen.

HASENFUSS Solange die bewaffneten Terroristen wild umherstreifen, sollte man sich versteckt halten.

ORDNUNG IST DAS HALBE LEBEN Erledigte Gegner kann man auch mal kurzerhand in einem Spind verstecken.

Solid 2: Substance erfahren hat. Weiterhin werden der hohe technische Standard und das tolle Gameplay des zweiten Abenteuers verwendet. Hierzu hat Silicon Knights eine speziell für diesen Zweck entwickelte Grafik-Engine zur Verfügung. Spielerisch werden bekannte Elemente verwendet, etwa die Möglichkeit, in der Ego-Perspektive zu zielen und zu schießen, sich an Kanten zu hängen, um unentdeckt zu bleiben, oder Schränke aufzumachen, um darin überwältigte Feinde zu verstecken. Inwieweit diese Features Änderungen im Leveldesign zur Folge haben, bleibt abzuwarten. Natürlich möchte man bei Konami und Silicon Knights nicht nur die besten Elemente beider Teile in einem exklusiven Spiel vereinen. Es wird auch genügend neues Material mit einfließen, um das Spiel von der bestehenden Konkurrenz abzuheben. Völlig neue Zwischensequenzen, die unter der Führung von Ryuhei Kitamura, einem bekannten japanischen Filmemacher, entstehen, und eine neue Vertonung von Solid Snakes Stimme machen vorerst einmal den Anfang.

ERSTER BLICK AUF DIE GRAFIK

Die Version des Stealth-Agenten, auf die wir auf der E3 bereits einen kurzen Blick werfen konnten, ist noch in einem sehr frühen Stadium. Und das merkt man auch. Die Umgebungen sehen fast wie im ersten Teil aus. Bis zur Fertigstellung wird die Auflösung der Texturen mit Sicherheit noch zunehmen. Auf der anderen Seite machen alle Charaktermodelle, allen voran natürlich Solid Snake, einen famosen Eindruck und übertreffen damit sogar die des zweiten Teils auf der PS2. Ausdrucksstarke Gesichtszüge und toll umgesetzte Mimiken lassen den mysteriösen Helden in gewohntem Glanz erstrahlen. Auch die Einleitungssequenz und Cutscenes halten, was man sich von ihnen versprochen hat. Eine Verbindungsmöglichkeit mit dem Game Boy Advance ist derzeit schon bestätigt. In welcher Form diese umgesetzt wird, wurde jedoch noch nicht bekannt gegeben. Erscheinen soll diese Perle in Amerika und Europa noch in diesem Jahr. In Japan kommt *Metal Gear Solid: The Twin Snakes 2004* auf den Markt. Hobby-Agenten aufgepasst: Hier kommt eines der großen Highlights in diesem Jahr auf uns zu.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

MGS: THE TWIN SNAKES

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Silicon Knights
Internet:	www.siliconknights.com
Spieler:	1
Termin:	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Man nehme das Beste aus beiden Teilen und mache daraus eine mehr als **interessante Neuauflage**."

INFO GRUNDLAGEN

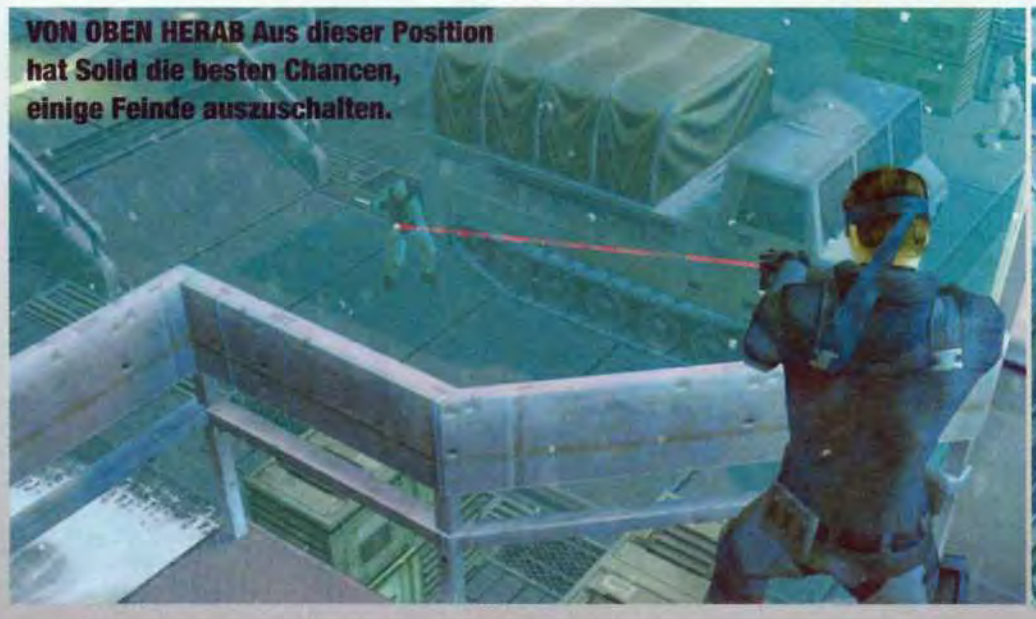
Essenzen

Damit GameCube-Besitzer voll auf ihre Kosten kommen, kombiniert Konami das Beste aus dem ersten und dem zweiten Teil.

Als Metal Gear Solid auf der PSOne erschien, stand die gesamte Videospielwelt Kopf. Eine bis dato nicht gekannte Verbindung von spielerischer Brillanz und filmischer Präsentation sorgte für Begeisterungsstürme. Der Nachfolger konnte nahtlos an den Erfolg anknüpfen und legte die Meßlatte nochmals ein gutes Stück höher. Konamis exklusiver GameCube-Ausflug im Metal Gear-Universum wird das Beste beider Software-Perlen in sich vereinen.

ÜBERRASCHUNG Auf jeden Fall immer unentdeckt bleiben.

FILMREIF Der zweite Teil war einfach einzigartig präsentiert.



VON OBEN HERAB Aus dieser Position hat Solid die besten Chancen, einige Feinde auszuschalten.

JA WO ISSER DENN? Hoffentlich hat Solid Snake gut trainiert. Da wird er ein Weilchen hängen.

Der Prinz aus Persien ist da und hat den **Sand der Zeit** dabei.

SIEH IN DAS LICHT Nach dem finalen Stoß sterben die Gegner in einem gleißenden Lichtstrahl.

Prince of Persia: The Sands of Time

Die Abenteuer rund um 1.000 und eine Nacht konnten schon vor Jahren viele Spieler begeistern. Ubi Soft lässt den Prinzen nun wieder auferstehen – und zwar in einer Weise, wie man sie so noch nicht zu Gesicht bekommen hat. Das Unheil nimmt seinen Lauf, als der Prinz, ohne es zu wissen, eine unheilvolle Macht, den Sand der Zeit, auf das Königreich seines Vaters loslässt. Dieser Sand verwandelt alle Unschuldigen, die ihn berühren, in potenzielle Mörder. Als sich der Prinz dieses Missgeschicks bewusst wird, unternimmt er alles in seiner Macht Stehende, um den Sand wieder zu bannen.

MYSTISCH, ORIENTALISCH

Dabei muss er nicht nur verschiedene Rätsel lösen, sondern auch gefährliche Schlachten mit teilweise mehreren Gegnern gleichzeitig bestehen. Dabei sticht die unglaublich hohe Anzahl an Animationsphasen des Prinzen sofort ins Auge. Jede Bewegung wird in einer schier unglaublichen Flüssigkeit vollführt, dass man meinen könnte, man sehe einen neuen Disney-Streifen. Kein Wunder, wurden doch allein für den adeligen Sprössling über 750 (!) Animationsphasen verbraten. Aber nicht nur die Bewegungen können beeindrucken, auch die Umgebungen sehen mit schönen Lichteffekten, detaillierten Räumen und einem intelligenten Aufbau umwerfend aus und schaffen so eine wahnsinnig dichte Atmosphäre. Das Besondere an dem neuen Persien-Abenteuer ist aber die Fähigkeit des Prinzen, nach einer missglückten Aktion einfach das ganze Geschehen zurückzuspulen. Hat er sich so wieder in Ausgangsposition gebracht, kann er einen neuen Versuch starten, um zum Beispiel über einen Abgrund zu springen. Während der Kämpfe kann man außerdem das Geschehen für kurze Zeit in Zeitlupe ablaufen lassen (*Matrix* lässt grüßen). Auf den Bildern lässt sich leider nicht erkennen, wie unglaublich flüssig jede der Animationen, egal ob im Kampf oder bei Klettereinlagen, aussieht. Dieser Titel hat auf jeden Fall das Zeug zum Überraschungshit.

UDO CRNJAK

SCHWERTKUNST Der Prinz kann sich im Kampf auf seine Fähigkeiten verlassen.

AKROBATIK Wenn er an bestimmte Orte kommen muss, erweist sich der Prinz als äußerst talentierte Sportskanone.

VORSCHAU

POP: THE SANDS OF TIME

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft Montreal
Internet: **www.ubi.com**	
Spieler **1**	Termin **November 2003**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Zauberhafte Grafik und eine tolle Atmosphäre machen diesen Titel zum **klaren Hitanwärter**."

Beyond Good & Evil

Jedes Wesen hat **eine gute und eine böse Seite.** Was Jade mit dieser Erkenntnis anfängt, werdet ihr bald sehen.

Auf dem weit entfernten Planeten Hyllis gerät ein unscheinbares Mädchen mit dem Namen Jade in ein episches Abenteuer ungeahnten Ausmaßes. Der Himmelskörper wird von einer Alienrasse belagert. Nachdem Jade einen Angriff der Feinde erfolgreich abwehren konnte, plagen sie unangenehme Visionen. Zusammen mit der Rebellenorganisation IRIS macht sie sich auf, Licht ins Dunkel aus Verschleierung und Täuschung seitens der Regierung der Bevölkerung gegenüber zu bringen.

VIELSEITIG TALENTIERT

Michel Ancel, der auch schon *Rayman* ins Leben gerufen hat, präsentiert mit *Beyond Good & Evil* einen neuen Genre-Mix, der grafisch sehr gut gelungen ist. Die Hauptfigur Jade ist mit einer Kamera ausgerüstet, die ihr als Einnahmequelle dient: Wenn sie umherstreifende Tiere fotografiert, bekommt sie dafür Geld auf ihrem Konto gutgeschrieben. Um sich ihrer Haut zu wehren, benutzt Jade ihren Aikido-Stab. Und das muss sie gleich zu Beginn tun, denn nach der hübsch gezeichneten und inszenierten Einleitungssequenz findet sie sich unmittelbar im Geschehen wieder. Diese nahtlose Verbindung zieht sich durch das komplette Spiel. Unterstützung bekommt Jade von Page, der ihr nicht nur im Kampf hilft, sondern auch bei diversen Rätseln. Auf seinem Weg bekommt der Spieler auch die Gelegenheit, mit zahlreichen Vehikeln durch die erstklassigen Umgebungen zu brausen. Für genügend Abwechslung abseits der spannenden Geschichte sorgt auch das eine oder andere Minispiel. Ein sehr interessanter Genre-Mix mit sehr guter Präsentation und einer ebenfalls sehr guten Grafik kommt hier auf uns zu. Wir dürfen gespannt sein.

UDO CRNJAK

VORSCHAU
BEYOND GOOD & EVIL

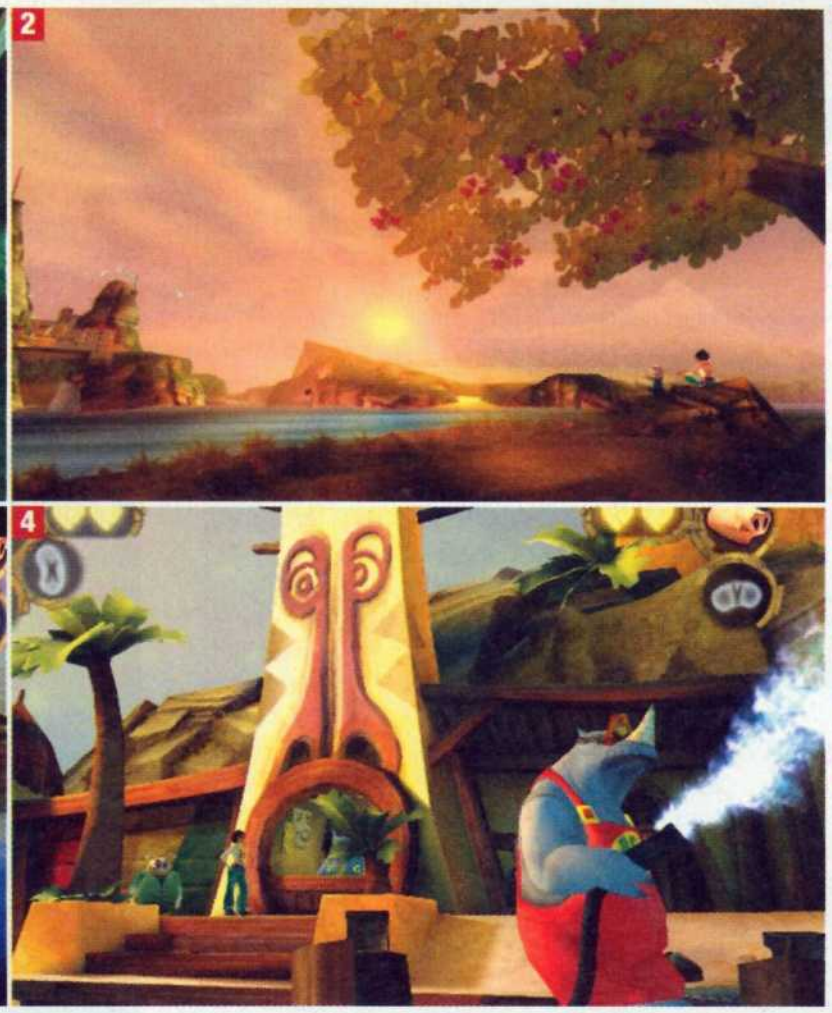
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler:	1
Termin:	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Ein sehr **vielversprechendes Projekt,** das geschickt viele Genres unter einen Hut bringt."

1 INVASION Diese komischen Aliens haben es – warum auch immer – auf Jades Heimatplaneten abgesehen.

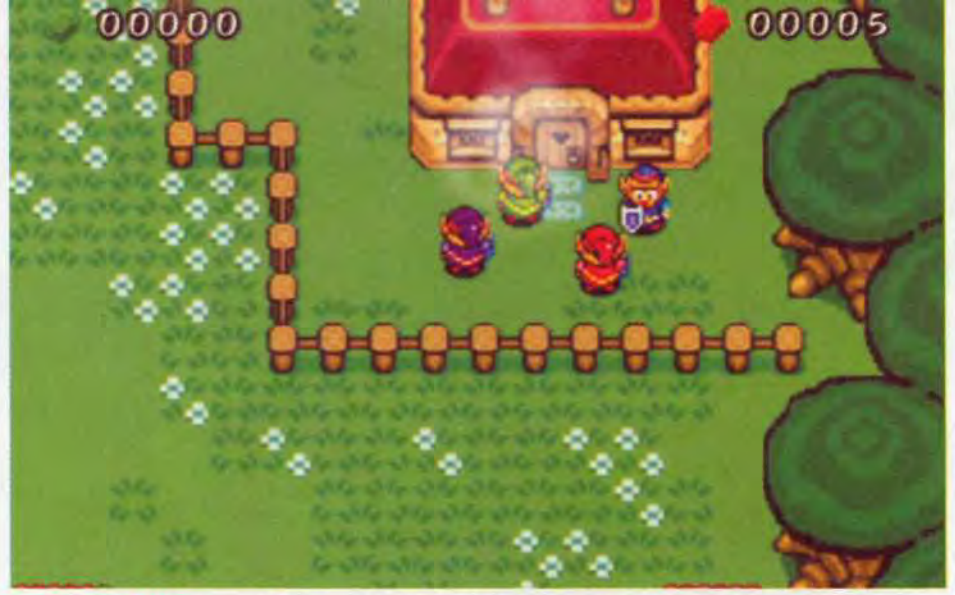


2 MALERISCH Bei der Gestaltung der Umgebungen hat Ubi Soft wirklich ganze Arbeit geleistet.

3 ELEMENTAR Die Spiegelungen auf der Wasseroberfläche zeigen deutlich die starke Technik des Titels.

4 INSELBESUCH Auf diversen Inseln lernt Jade teils sehr abgefahrene Charaktere kennen.

ABER SCHNELL Sonic ist immer noch der schnellste Igel weit und breit.



ALT, ABER GUT Grafisch orientiert sich der Titel an A Link to the Past.

Sonic Heroes

ACTION-ADVENTURE Sonic und seine Freunde finden sich!

Das neueste Abenteuer um den flinken Igel bietet viele interessante Neuerungen. Es gibt vier Teams mit insgesamt zwölf spielbaren Figuren, die sich hinsichtlich der durchführbaren Aktionen und der Handlung unterscheiden. Wenn das Team zum Beispiel aus Sonic, Tails und Knuckles besteht, kann man Letzteren für das Zerbersten von Kisten oder Hindernissen benutzen. Führt Sonic die Gruppe an, sind Geschwindigkeitspassagen kein Problem mehr. Durch die unterschiedliche Entwicklung des Spiels, je nach Wahl des Teams, wird man zum erneuten Durchspielen animiert. **(uc)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.com
Termin: 1.Quartal 2004

IMMER PASSEND Jede Figur hat ihre individuellen Stärken im Spiel.

INFO ALLE TITEL IM ÜBERBLICK

Übersicht Action-Adventure

Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubi Soft	November	Gut
Beyond Good & Evil	Ubi Soft	4. Quartal	Sehr gut
Bionicle	Electronic Arts	3. Quartal	Gut
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi Universal	3. Quartal	Gut
Conan: The Dark Axe	TDK Mediactive	4. Quartal	Gut
Crank the Weasel	Midway	4. Quartal	Gut
Dr. Seuss's The Cat and the Hat	Vivendi Universal	4. Quartal	Ok
Drei Engel für Charlie – Volle Power	Ubi Soft	17. Juli	Gut
Extreme Force: Grant City Anti-Crime	Namco	4. Quartal	Gut
Ferkels großes Abenteuer	Take 2	Juli	Ok
Hägar der Schreckliche	Spirit	2. Quartal 2004	Ok
I-Ninja	Namco	4. Quartal	Gut
Knights of the Temple	TDK Mediactive	1. Quartal 2004	Gut
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Konami	November	Sehr gut
Nightmare Creatures 3	Ubi Soft	Nicht bekannt	Gut
Pitfall Harry	Activision	3. Quartal	Gut
Prince of Persia: The Sands of Time	Ubi Soft	November	Super
Resident Evil 4	Capcom	1. Quartal 2004	Sehr gut
Rogue Ops	Kemco	4. Quartal	Gut
Spawn	Namco	3. Quartal	Sehr gut
Sphinx and the Shadow of Set	THQ	16.Oktober	Gut
Legend of Zelda: The Four Swords	Nintendo	Nicht bekannt	Sehr gut
The Suffering	Midway	2. Quartal 2004	Gut
Wallace & Gromit in Project Zoo	Bam! Entertainment	Oktober	Gut

The Legend of Zelda: The Four Swords

ACTION-ADVENTURE Vier Schwerter sollen es auf dem GC sein!

Mit *The Four Swords* für den GameCube geht Nintendo einen besonderen Weg, die Verbindungsmöglichkeit zwischen GBA und GC zu nutzen. Als Controller wird ein GBA benutzt, wobei keine Module für das Handheld nötig sind. Wenn sich alle vier Spieler in der Oberwelt bewegen, sehen sie sich auf dem TV-Bildschirm. Betreten einer oder mehrere Spieler nun einen Dungeon oder ein Haus, wechselt das Geschehen auf den GBA. Grafisch orientiert sich das Game sicherlich an *A Link to the Past*, wobei sich die Power des GC nur in erhöhten Details und mehr Gegnern im Vergleich zum GBA bemerkbar macht. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: Nicht bekannt

Resident Evil 4

ACTION-ADVENTURE Leon nimmt es erneut mit Umbrella auf.

Shinji Mikami, der Schöpfer der *Resident Evil*-Reihe, möchte mit dem vierten Teil sein absolutes Meisterwerk abliefern. Die neueste Episode um Intrigen und Killerviren wird mit Sicherheit für Angst und Schrecken sorgen. Echtzeit-Lichtspielereien und überwältigende Charaktermodelle lassen einem bereits in diesem frühen Stadium schon das Blut in den Adern gefrieren. Besonders interessant ist die Möglichkeit, jeden Winkel in den Räumen mit einer Taschenlampe auszuleuchten. Auf der E3 wurde der Titel leider nur kurz auf Video gezeigt. Sobald es mehr zu sehen gibt, erfahrt ihr es selbstverständlich bei uns. **(uc)**

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.com
Termin: 1.Quartal 2004

ZEIG DICH Durch die flexible Kamera tut man sich auch beim Zielen leichter.

VOD

LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

Teste die Games der Zukunft

4 TAGE ACTION+

21. 8.-24. 8. 2003

mehr Games

mehr Hardware

mehr Action

GC

GAMES CONVENTION

ebay gamepro GameStar GIGA.DE GamesMarkt.de MCV

WWW.GC-GERMANY.COM

Mario Kart: Double Dash!!

Kann der neueste Teil der **berühmten Kart-Serie** an die genialen Vorgänger anknüpfen?

Auf dieses Spiel warten wahrscheinlich fast alle Nintendo-Fans bereits seit dem Start des GameCube: *Mario Kart*. Die Vorgänger auf Super Nintendo, Nintendo 64 und Game Boy Advance standen für Spielspaß par excellence. Der Grund liegt im simplen, aber gleichzeitig tiefen Gameplay von *Mario Kart*. Dies ist auch im neuesten Teil nicht anders. Immer noch rast ihr mit einem Kart über diverse Strecken und versucht der Konkurrenz mit verschiedenen Extras das Leben schwer zu machen. Anders als in den Vorgängern, nehmen in *Mario Kart: Double Dash!!* zwei Charaktere pro Kart Platz. Mit einem Druck auf den Z-Knopf könnt ihr die Position der Charaktere jederzeit wechseln. Dies ist auch notwendig, da es neben den normalen Items, die jeder Charakter aufnehmen kann, charakterspezifische Items gibt, die nur von bestimmten Fahrern genutzt werden können. So kann Bowser beispielsweise als Einziger eine Art Splittergranate erhalten, die sich über die ganze Strecke verteilt und jeden von der Piste räumt. Dumm ist es nur, wenn ihr von einer Meute anderer Fahrer verfolgt werdet, Bowser mitsamt der Granate aber gerade am Steuer sitzt und das Item nicht benutzen kann. Zwar geht das Wechseln der Charaktere schnell vonstatten, allerdings können bei *Mario Kart* auch Zehntelsekunden entscheiden. Andererseits kann sich der am Lenkrad befindliche Charakter so auch wertvolle Items aufsparen und erst in der letzten Runde kurz vor der Ziellinie einsetzen. Allerdings muss man in so einem Fall vorsichtig sein, dass einem nicht die Extras geklaut werden. Denn neuerdings ist es möglich, neben

VORSICHT In „Mushroom City“ müsst ihr auf den Gegenverkehr achten!

FLÜSSIG Selbst der Vierspieler-Modus läuft mit 60 Bildern in der Sekunde!

INFO DIE NEUERUNGEN

Doppelter Spielspaß!

Mario Kart: Double Dash!! bietet einige Neuerungen gegenüber früheren _Mario Kart_-Abenteuern. Dazu zählen die neuen Karts sowie die Tatsache, dass zwei Charaktere auf einem Kart Platz nehmen.

Die Karts sind in *Double Dash!!* keine gewöhnlichen Karts mehr, sondern eher bunte Seifenkisten. Anders als in den bisherigen *Mario Kart*-Spielen ist die Geschwindigkeit sowie die Kurvenlage nicht mehr von den Charakteren abhängig, sondern einzig und allein von den Karts. Eine weitere Neuerung ist, dass in *Double Dash!!* zwei Charaktere pro Kart Platz nehmen. So wählt ihr zu Spielbeginn zwei Charaktere sowie einen passenden Kart. Allerdings gibt es bestimmte Regeln, denn Baby Mario passt beispielsweise nicht in den großen Kart von Bowser und umgekehrt. Habt ihr jedoch euren Wunschkart gefunden, kann das Rennen endlich losgehen. Ein Charakter sitzt am Lenkrad, während der zweite Charakter hinten auf dem Kart Platz nimmt und die Konkurrenz mit Bananenschalen, Schildkrötenpanzern, Blitzen sowie anderen Extras eindeckt.

anderen Karts herzufahren und Konkurrenten die Items aus der Hand zu schlagen. Dazu beugt sich der hinten auf dem Kart befindliche Charakter einfach zu dem seitlich fahrenden Kart rüber und klaut das Item. Anders als in bisherigen *Mario Kart*-Abenteuern ist es aber jetzt nicht mehr möglich, Items hinter dem Kart herzuziehen. Konnte man früher noch mit einer Bananenschale einen herannahenden roten Panzer aufhalten, soll man nun mit einem spekta- kulären Drift kurz vor dem Einschlag ausweichen. Dieses Feature war in der E3-Version leider noch nicht integriert. Außerdem soll man in der fertigen Version in der Lage sein, seinen Kart wieder abzufangen, nachdem man auf einer Bananenschale ausgerutscht ist.

ACHTUNG Luigi muss aufpassen, dass der Paratrooper ihm nicht den Panzer klaut.

GUT Die Grafik sieht in Bewegung ungleich spektakulärer aus!

SPITZE
Die Animationen der Charaktere sind klasse!

INDIVIDUELL
Jeder Fahrer hat speziell für ihn designte Karts.

VORSPRUNG DURCH TECHNIK?

Die Steuerung von *Mario Kart* ist einfach wie eh und je. Mit A gebt ihr Gas, B aktiviert die Bremse und mit X oder Y nutzt ihr eure Extras. Mit L und R könnt ihr zu einem Powerslide um die Kurven ansetzen. Optisch macht *Mario Kart: Double Dash!!* in Bewegung wesentlich mehr her als auf Screenshots. Die Grafik ist in den typischen Mario-Farben gehalten und läuft selbst im Vierspieler-Splitscreen mit grandiosen 60 Bildern in der Sekunde. Die Weitsicht ist klasse und es geht ordentlich was ab auf den Strecken. Besonders gut gelungen sind den Entwicklern die zahlreichen witzigen und liebevollen Animationen. Auf der E3 waren drei Strecken spielbar. Dazu zählten der „Luigi Grand Prix", „DK Mountain" und „Mushroom City". Der „Luigi Grand Prix" ist eine relativ einfache, komplett asphaltierte Strecke, „DK Mountain" ist eine verwinkelte, schlammige Strecke mit einer großen Kanone, die euren Kart weit durch die Luft katapultiert. Beim „Mushroom City"-Grand-Prix müsst ihr euch durch den Straßenverkehr einer belebten Stadt schlängeln. Besonders der heftige Gegenverkehr macht euch hier schwer zu schaffen. Jede der Strecken weist *Mario Kart*-typisch zahlreiche Abkürzungen auf, die ihr aber erst nach mehreren Versuchen ausfindig machen werdet. *Mario Kart* sah auf der E3 sehr vielversprechend aus. Die zahlreichen Neuerungen verleihen dem Franchise den nötigen frischen Touch. Wem der Vierspieler-Modus nicht reicht, kann auch zwei GameCubes per Breitbandadapter miteinander verlinken und zu acht auf die Pisten gehen.

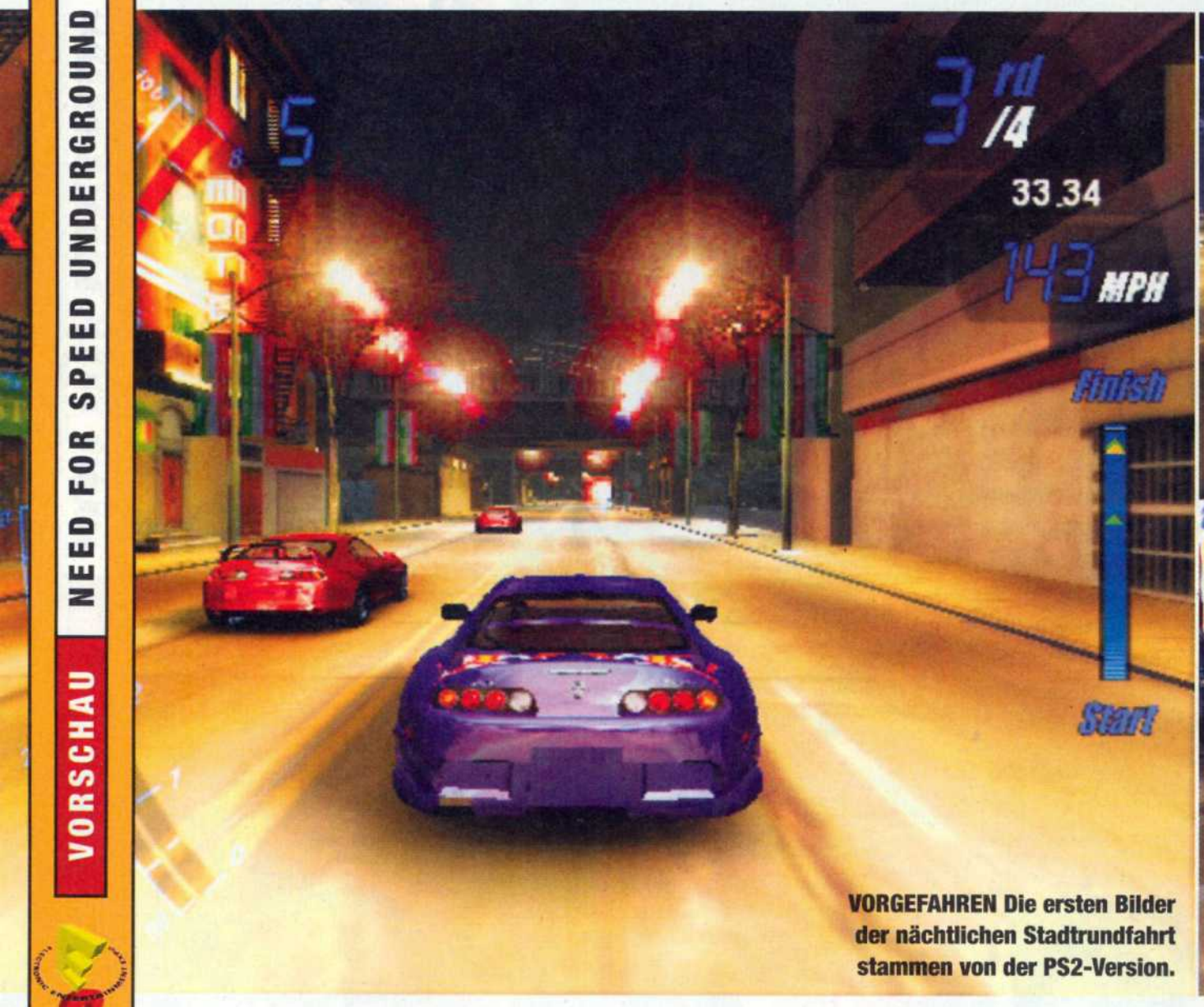
FABIAN SLUGA

VORSCHAU
MARIO KART

Genre:	**Rennspiel**
Hersteller:	**Nintendo**
Entwickler:	**Nintendo**
Internet: **www.nintendo.de**	
Spieler **1-8**	Termin **November**

EINSCHÄTZUNG
SUPER

„Mario Kart verspricht auch auf dem GameCube **genialen Spielspaß** für 1-8 Spieler! Merkt euch November vor!"



VORGEFAHREN Die ersten Bilder der nächtlichen Stadtrundfahrt stammen von der PS2-Version.

POWER-UP Tunt euren Wagen nach Belieben!

FRISCH GEWACHST Mehrere Lackierungs-Layer lassen den Wagen schick aussehen.

Vergnügt euch mit **getunten Autos** auf der Rennstrecke!

Need for Speed Underground

Illegale Straßenrennen unter Neonlichtern. Aufgemotzte Kompaktwagen mit viel zu vielen PS unter der Haube. Der Geruch nach Motoröl und in vielen Werkstatt-Stunden transpiriertem Schweiß. Fehlt eigentlich nur noch der starre Blick von Vin Diesel zum Glück, doch auch ohne Hollywood-Anleihe gibt sich *Need for Speed Underground* ebenso „fast" wie „furious". Warum die „Was kostet die Welt?"-Luxusauto-Masche der Vorgänger ausgedient hat, wird uns zu Beginn der E3-Vorführung erklärt: „Wenn du heutzutage für wenig Geld einen Sportwagen haben willst, dann kaufst du ein Kompaktauto wie einen Honda Civic. In den steckst du noch mal 10.000 bis 20.000 Dollar für Tuning rein und schon hast du ein regelrechtes Rennmonster."

Bei den rund 20 lizenzierten Auto-Grundmodellen dominieren japanische Vernunftmodelle. Damit könnt ihr ganz souverän durch eine Tempo-30-Zone fahren, aber kaum Respekt in der Straßenrennen-Liga ernten. Aber jeder fängt mal klein an im mit über hundert Wettbewerben voll gepackten Karrieremodus. Bei Kleckerles-Rennen verdient ihr Geld, das wiederum in Tuning und Upgrades gesteckt wird, um mit dem frisch frisierten Flitzer bei höherwertigen Wettbewerben auftrumpfen zu können. Die Entwickler versprechen Hunderte von realistischen Einzelteilen in den verschiedensten Kategorien. Alles, was man irgendwie von einem Auto demontieren kann, lässt sich austauschen. Turbos und Bremsen-Pakete sind nahe liegende Investitionen, Spoiler, Rallye-Streifen und kunstvolle Gemälde-Lackierungen können sich auch sehen lassen.

MACH SCHNELLER

Das nächste *Need for Speed* will dem Temporausch-Namen der Serie alle Ehre machen. Grafisches Highlight ist ein besseres Geschwindigkeitsgefühl, an dem das Programmierteam lange tüftelte. So jenseits von 150 km/h setzt immer stärker ein grafischer Wischeffekt ein, die vorbeizischenden Straßenlampen und sonstigen Lichter der Großstadt verwandeln sich allmählich zu hektischen Schlieren. Neben „normalen" Straßenrennen erwarten euch kurze, knackige 30-Sekunden-Sprints, bei denen ein ruhiges Gangschaltungs-Händchen gefragt ist. Weitere, noch nicht näher beschriebene Wettbewerb-Variationen sollen Abwechslung in den PS-Untergrund bringen. Am Autoradio soll die angestrebte Halbstarken-Stimmung auch nicht scheitern: EA verspricht einen „abwechslungsreichen Soundtrack mit hoher Oktanzahl".

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

NFS UNDERGROUND

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Black Box
Internet:	www.needforspeed.com
Spieler:	1
Termin:	1. Quartal 2004

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Tolles Tempogefühl** und Tuning-Vielfalt; der spielerische Ölwechsel könnte der Serie sehr gut tun."

AUTHENTISCH Original-Autos sorgen für das richtige Rennfeeling.

FLOTT Die Grafik von F-Zero-GX ist unglaublich detailliert und schnell.

R: Racing Evolution

RENNSPIEL Das erste Ridge Racer für den GameCube!

R: Racing Evolution könnte eine Lücke füllen, denn Nintendos Powerwürfel mangelt es eindeutig an realistischen Rennspielen. Doch mit *R: Racing Evolution* bringt Namco endlich den lang erwarteten Nachfolger der *Ridge Racer*-Serie. Das Spiel wird lizenzierte Autos sowie elf Strecken bieten, darunter Real- sowie Fantasie-Kurse. Neben den üblichen Spielmodi verfügt das Spiel auch über einen Story-Modus mit Zwischensequenzen. Das Spiel soll in den USA noch in diesem Jahr erscheinen, wann es bei uns so weit ist, ist bisher leider noch nicht bekannt. **(fs)**

Hersteller: Namco
Internet: www.namco.com
Termin: Nicht bekannt

F-Zero-GX

RENNSPIEL Versetzt euch in einen Geschwindigkeitsrausch!

Wir haben schon oft über die Fortsetzung von Nintendos futuristischem Gleiter-Rennspiel berichtet. Auf der E3 präsentierte Nintendo eine weit fortgeschrittene Version des Spiels sowie den wahrscheinlich endgültigen Namen: *F-Zero-GX*. Die fertige Version wird 30 spielbare Piloten und Strecken bieten, auf der E3 konnte man jedoch nur aus fünf Piloten sowie drei Strecken wählen. Wenn der Rest des Spiels auch nur annähernd an die Qualität der E3-Demo heranreicht, dann können wir uns auf ein wahres Rennspielfeuerwerk gefasst machen. Spielerisch haben die Entwickler sich die N64-Fassung zum Vorbild genommen und diese mit einer wunderschönen Grafik versehen. Selbst im Vierspieler-Splitscreen flutscht die Optik mit genialen 60 Bildern in der Sekunde über den Bildschirm und glänzt mit aufwendigen Hintergründen und tollen Lichteffekten. Freut euch schon jetzt auf eines der konsolenübergreifend besten Rennspiele! **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: Oktober

XGRA

RENNSPIEL Acclaims Racer lässt WipEout blass aussehen!

Neben Nintendo strebt auch Acclaim mit *XGRA* den Referenz-Thron in Sachen Science-Fiction-Rennspiele an. Wem *F-Zero* ein wenig zu soft ist, der sollte sich dieses Spiel vormerken. Denn wie schon bei den Vorgängern aus der *Extreme-G*-Reihe ist auch bei *XGRA* Waffeneinsatz zwingend notwendig. Da das Spiel bereits in diesem Sommer erscheinen soll, war die auf der E3 gezeigte Version weit fortgeschritten. Die Grafik ist hübsch, allerdings nicht ganz so schnell wie bei den Vorgängern. Der strategische Einsatz der Waffen soll intensiviert werden. Die Strecken sind abgedreht und bieten mit Loopings, Korkenzieherkonstruktionen und steilen Auf- und Abfahrten allerlei Action. Ob der Titel an die grandiose Qualität eines *F-Zero-GX* heranreichen wird, ist fraglich – ein gutes Rennspiel erwartet uns aber allemal. **(fs)**

Hersteller: Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Termin: August

BRACHIAL Waffen spielen bei XGRA eine sehr wichtige Rolle.

DER FAHRER MACHT'S Waffen gibt es bei F-Zero traditionell nicht.

INFO ALLE TITEL IM ÜBERBLICK

Übersicht Rennspiele

Titel	Hersteller	Termin	Einschätzung
F-Zero-GX	Nintendo	Oktober	Super
Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft	Electronic Arts	3. Quartal	Gut
Hot Wheels Highway 35 World Race	THQ	3. Quartal	
Italian Job	Eidos	2. Quartal	Ok
Kirby's Air Ride	Nintendo	13. Oktober	Ok
Mario Kart: Double Dash	Nintendo	November	Super
Need for Speed: Underground	Electronic Arts	Frühjahr 2004	Sehr gut
R: Racing Evolution	Namco	4. Quartal	Gut
Speed Kings	Acclaim	2. Quartal	Ok
Street Racing Syndicate	3DO	2. Quartal	Ok
SX Superstar	Acclaim	2. Quartal	Ok
The Simpsons Hit&Run	Vivendi Universal	September	Gut
Tonka Rescue Patrol	TDK Mediactive	4. Quartal	Ok
World Racing	TDK Mediactive	Juli	Gut
XGRA	Acclaim	Juli	Sehr gut

1080° Avalanche

Mit einer **gewaltigen Lawine** im Nacken fährt es sich total anders.

Alle N64-Besitzer werden sich noch mit Freude an *1080° Snowboarding* erinnern. Der Titel war damals – 1998, um genau zu sein – einer der großen Trendsport-Pioniere auf Konsole. Lange mussten Fans des Titels auf eine Fortsetzung warten. Nun ist es endlich so weit und das Schneegestöber lichtet sich allmählich. Im Laufe der Jahre erkannte die Konkurrenz, dass es rentabel ist, auf den Trendsport-Zug aufzuspringen. Umso sehnlicher wird *1080° Avalanche* von allen Snowboardfreaks erwartet.

DAS WETTER: SONNIG DER SCHNEE: EIN TRAUM

Technisch hat das Spiel einen gewaltigen Sprung nach vorne gemacht. Das Geschehen läuft die meiste Zeit mit 60 Bildern pro Sekunde ab. Die wenigen Einbrüche sollen bis zur finalen Version aber behoben sein. Zahlreiche Details wie aufhorchende Eichhörnchen, umherspringende Rehe oder störende Skifahrer wurden sehr passend platziert. Auf den Abhängen findet man wirklich jede Art von Untergrund, so wie er im wirklichen Leben auch existiert: Tiefschnee, Eisplatten oder verdeckte Felsen sorgen für das nötige Feeling. Das Geschwindigkeitsgefühl wurde durch die Darstellung von sichtbaren Luftwirbeln und leichtem Verschwimmen des Sichtfeldes gekonnt umgesetzt. Weiterhin haben die Entwickler darauf verzichtet, dass bei der Durchführung eines Tricks dessen Bezeichnung auf dem Bildschirm erscheint. Dadurch will man sich von diversen *Tony Hawk*-Ablegern abheben. Ansonsten bieten die Skigebiete alles, was das Boarder-Herz begehrt: eisige Höhlen, Balkone von Häusern, Rails und jede Menge Bäume, denen man tunlichst ausweichen sollte. Spielen lässt sich Nintendos neuestes Schneegestöber recht ordentlich. Das Gleichgewichts-Feature wird sinnvoll bei Sprüngen und eventuellen Zusammenstößen verwendet. Zahlreiche Spiel-Modi wie Gate-Attack- oder Trick-Attack-Modus sorgen außerdem für die nötige Abwechslung.

UDO CRNJAK

VORSCHAU
1080° AVALANCHE

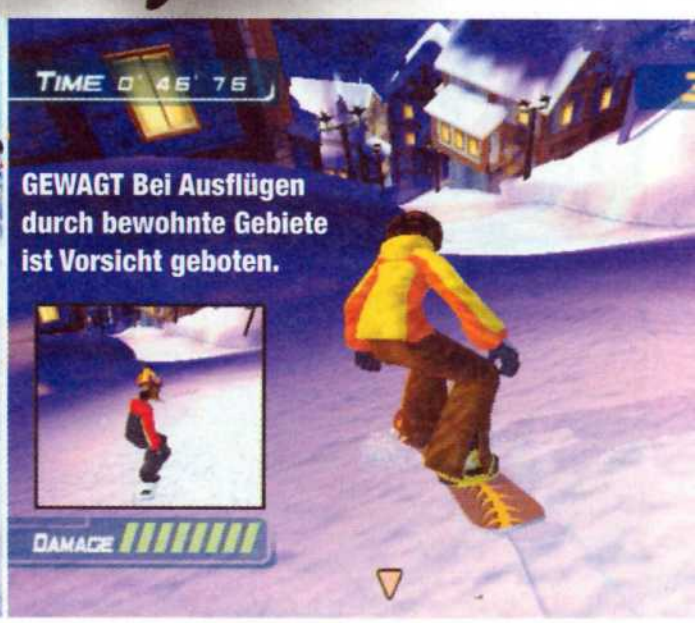
Genre:	Trendsport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	NST
Internet:	www.nintendo-europe.com
Spieler:	1-4
Termin:	November 2003

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Technisch bis jetzt schon überzeugend. 1080° hat das Zeug zur unbestritteten **Snowboard-Referenz**!"

SUNRISE Zu jeder Tages- und Nachtzeit kann man sich aufs Brett stellen.

I CAN FLY Tricks werden ausgeführt – ohne Anzeige über die Art des Kunststückes.



GEWAGT Bei Ausflügen durch bewohnte Gebiete ist Vorsicht geboten.

SSX 3

Das ist ja wohl der Gipfel: In der neuesten Ausgabe des **Snowboard-Rennspiels** erforscht ihr einen kompletten Berg.

Warum nach fernen Pisten streben, wenn der Hausberg liegt so nah? Während das Personal in *SSX Tricky* auf internationalen Strecken talwärts fegte, widmet sich die nächste Ausgabe einem einzigen Berg, der in drei Levels mit verschiedenen Pisten unterteilt ist. Ihr habt anfangs nur auf dem rutschigen weißen Zeug im unteren Drittel etwas verloren. Ist genug Geld im Karrieremodus verdient, leistet man sich das Heli-Taxi zur nächsthöheren Abfahrt, die damit freigeschaltet wird. Letztendlich könnt ihr vom Gipfel bis zum Tal eine etwa 30 Minuten währende Monsterabfahrt am Stück versuchen. Nicht immer herrscht eitel Sonnenschein: Die neue Spiel-Engine erlaubt wechselndes Wetter während der Rennen sowie hübschere Licht- und Schatten-Effekte. Verschiedene Schneeunterlagen sollen sich spürbar auf die Steuerung auswirken; es macht zum Beispiel einen Unterschied, ob ihr über eine griffige Piste gleitet oder durch flockigfrischen Pulverschnee staubt.

KEIN SCHNEE VON GESTERN

Der Soundtrack bietet Künstler wie Queens of the Stone Age oder X-Ecutioners. Zehn Charaktere stehen für die Alpinkarriere in *SSX 3* zur Wahl: vier neue Snowboarder (Allegra, Viggo, Nate, Griff) sowie sechs wiederkehrende Veteranen aus dem Vorgänger (Mac, Elise, Zoe, Moby, Psymon, Kaori). Alle Figuren beginnen diesmal mit den gleichen Startwerten, erreichen durch Erfolgserlebnisse höhere Talent-Levels und werden durch den Einkauf von neuem Equipment weiter ausgebaut. Bei der Talfahrt darf man wieder die Gegner liebevoll boxen und natürlich tollkühn tricksen. Durch diese Tätigkeiten füllt sich das Trickmeter langsam auf, bei Erreichen bestimmter Grenzen könnt ihr Übertricks ausführen. Gleich drei Kategorien dieser allen physikalischen Regeln spottenden Verrenkungsorgien sind diesmal geplant, darunter eine eigene Grinding-Klasse. Großen Wert legen die Designer auf Freiheit bei der Wegfindung. Rauschte man früher – von einigen Abzweigungen abgesehen – ziemlich eng an die Streckenführung gebunden den Berg runter, gibt es diesmal erheblich breitere Pisten. Das offenere Gelände lädt zum Entdecken und Experimentieren ein. Während diese Idee dezent an das Xbox-Spiel *Amped* erinnert, verbreiten die „Big Challenges" einen Hauch von *Tony Hawk*. Hier winken Geldprämien für die Absolvierung von Mini-Missionen à la „Vier blaue Glasplatten innerhalb von 45 Sekunden zerbrechen".

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

SSX 3

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Internet:	www.easportsbig.com
Spieler:	1 - 2
Termin:	4. Quartal 2003

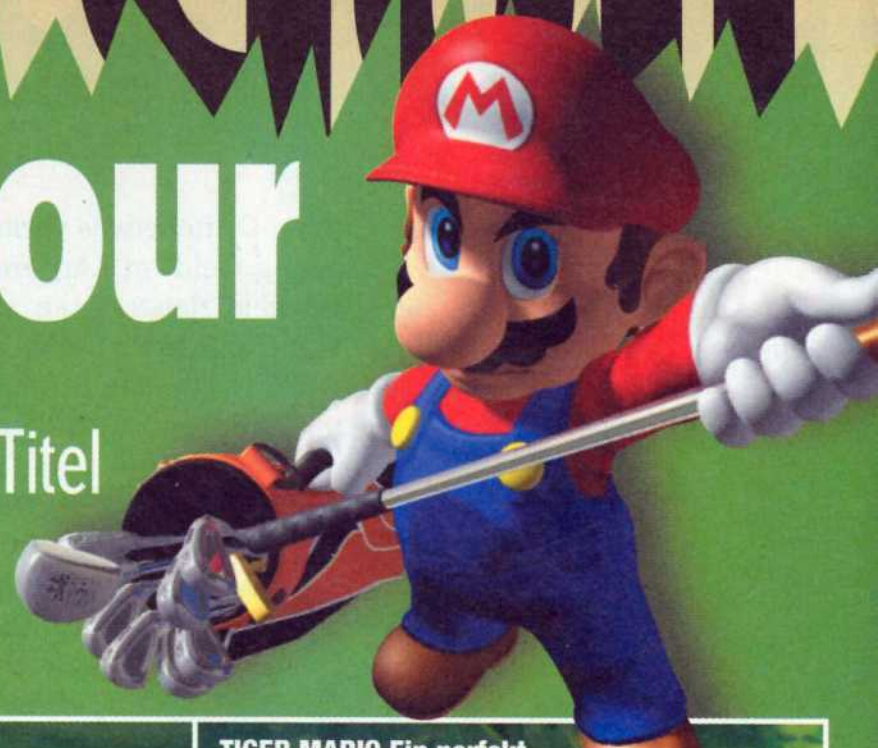
EINSCHÄTZUNG

GUT

„**Grafisch deutlich verbessert** und tricklastiger denn je – hoffentlich überlebt der simple Renncharme."

1. LICHT UND SCHATTEN Schönerer Schnee dank neuer Grafik-Engine. **2. STADTBUMMEL** Brettelbreit durch die nächtliche Ortschaft zischen.
3. FREIER FALL Im Rausch des Übertricks wird das Board tollkühn gewirbelt. **4. GRIND HARD** Wo eine Reling ist, da ist auch ein Weg.

Mario Golf
Toadstool Tour



Mario und Anhang bürgen in diesem Titel für Spielwitz und viel frischen Schwung.

FESTE DRUFF Waluigi schlägt ab, im Hintergrund erhebt sich majestätisch der Mount Mario.

TOADSTOOL-TÜCKEN Was in die Sandfalle fliegt, wird vom angeketteten Chomp vernascht.

TIGER MARIO Ein perfekt getroffener Ball rauscht mit Feuerschweif in die Botanik.

Wenn Mario nicht gerade verstopfte Leitungen fachmännisch beklempnert, Prinzessinnen rettet, Partys feiert oder in einem Gokart rumflitzt, schwingt er gerne mal einen Golfschläger. Diese fachfremde Betätigung geriet bereits auf Game Boy Color und Nintendo 64 zum spielerischen Triumph. *Mario Golf* sorgt in Kürze auch auf dem GameCube für unkomplizierte Grün-Genüsse, erneut in Szene gesetzt von den Golf-Experten des Entwicklungsstudios Camelot.

WER HAT MEINEN BALL GEFRESSEN?

Neben „normalen" Golfplätzen mit realistischen Hindernissen erwarten euch auch die fantastischen Bahnen der „Toadstool Tour". Hier tummeln sich vertraute Elemente aus *Mario*-Jump&Runs, die für ein unorthodoxes Golferlebnis sorgen. Zu dicht bei Monstern landende Bälle werden kurzerhand aufgefressen – burp, ein Strafschlag. Trefft ihr dagegen eines der Super-Mario-Transportrohre, verschwindet der Ball kurz unter Tage und kommt an einer anderen Stelle auf dem Platz wieder zum Vorschein. Damit Einsteiger wie Könner gleichermaßen ihren Spaß haben, gibt es zwei Steuerungssysteme. Prinzipiell kommt es wieder darauf an, durch gutes Timing beim Feuerknopf-Drücken eine Balkenanzeige im richtigen Moment anzuhalten, wovon Schmackes und Präzision abhängig sind. Bei der Halbautomatik müsst ihr euch nur um die Richtung und Stärke des Schlags kümmern. Ambitionierte Golfer versuchen sich zusätzlich in der hohen Kunst der Ball-Anschneidung und fügen durch flinke Button-Kombinationen Top- und Backspin in unterschiedlichen Dosierungen dazu.

Die Grafik macht sich nicht unbedingt außergewöhnlicher technischer Brillanz verdächtig, fängt den Mario-typischen Knuddelstil aber gut ein. Spielbare Nintendo-Helden wie zum Beispiel Donkey Kong, Peach, Yoshi oder Waluigi gefallen durch putzige Animationen. Solo-Spieler bauen ihren Charakter im Karrieremodus auf und bestreiten fleißig Turniere, für Multiplayer-Kurzweil können vier Spieler gleichzeitig antreten. Außerdem kündigt Nintendo eine Link-Option zum Ende des Jahres erscheinenden GBA-Ablegers *Mario Golf Advance Tour* an, mit der sich Spielcharaktere zwischen beiden Versionen transferieren lassen.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

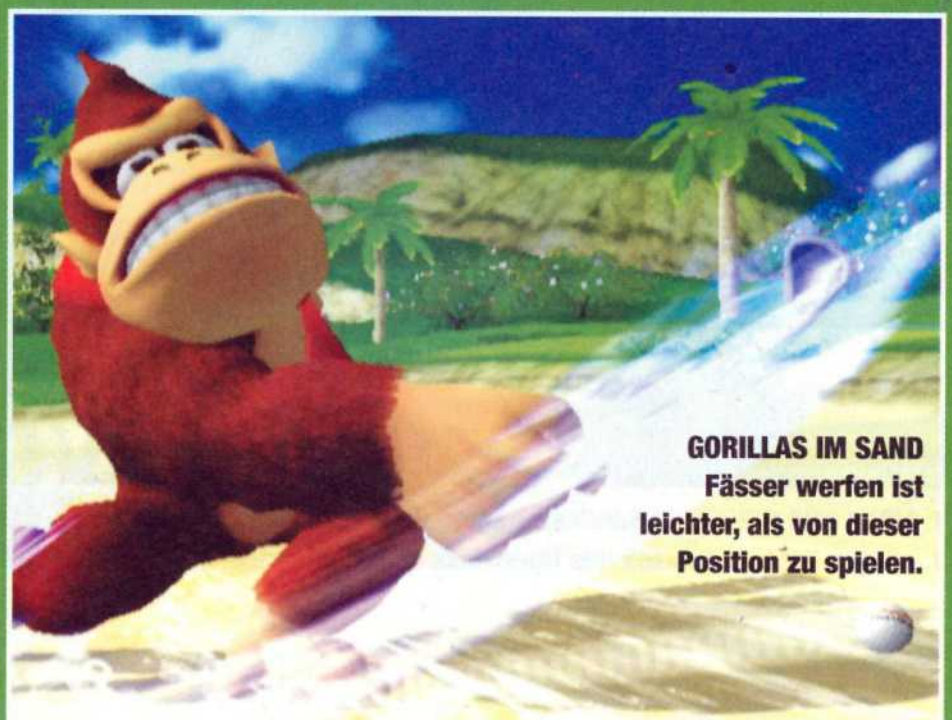
MARIO GOLF

Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Camelot
Internet:	e3.nintendo.de
Spieler:	1-4
Termin:	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Das **beste Fun-Golf** kehrt zurück! Die Toadstool-Fantasiekurse versprechen eine besondere Herausforderung."



GORILLAS IM SAND Fässer werfen ist leichter, als von dieser Position zu spielen.

UFF!! Die Spieler sehen fast wie ihre realen Vorbilder aus.

FIFA Football 2004

FUSSBALL Der Ball kommt wieder ins Rollen.

Die neueste Ausgabe von *FIFA Football* bietet wieder alles, was man erwartet: bessere Grafik, noch mehr Einstellungsmöglichkeiten, bessere Spieler-KI und, und, und. Der Karriere-Modus ist für Nachwuchs-Manager die Gelegenheit zu zeigen, wie sie mit virtuellem Geld umgehen und Verhandlungen führen können. Über 300 neue Fangesänge, ein cooles Wetter-Feature, das noch mehr Einfluss auf das Platzgeschehen hat, und zusätzliche Perspektiven rücken das Spektakel in ein neues Licht. Eine GBA-Verbindung ist auch vorgesehen. Leider sind dazu noch keine Infos bekannt. **(uc)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.ea.com
Termin: Herbst 2003

NHL 2004

AMERICAN SPORTS Ein Sport für richtig harte Männer.

Den Fortsetzungs-Rundumschlag von Electronic Arts macht *NHL 2004* komplett. Neue Schlaganimationen und eine verbesserte Steuerung sollen die Spieler verzücken. Der stark überarbeitete Dynasty-Modus soll dem Spieler in der Rolle eines Managers noch mehr Freiheiten lassen. So kann man beispielsweise das eigene Büro verschönern oder neue Leute einstellen. Kommt es mal zu einer Schlägerei auf dem Eis, kann sogar der Goalie mit einsteigen und zeigen, was das verbesserte Kampfsystem so alles leistet. **(uc)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.ea.com
Termin: Herbst 2003

GESCHOSS Dieser Spieler macht den Puck zur üblen Waffe.

NETTE AUSSICHT Bei so einer Aussicht spielt man doch gerne Golf, oder?

Tiger Woods PGA Tour 2004

GOLF Wecke den Golf-Tiger in dir!

Alle Golf-Liebhaber können aufatmen: Bei der Fortsetzung kann man sich seinen ganz persönlichen Spieler kreieren und gegen 20 Profigolfer aus der PGA Tour antreten lassen. Auf insgesamt 19 verschiedenen Kursen, von denen sieben neu hinzugekommen sind, hat man sogar die Möglichkeit, mit dem 52-wöchigen PGA-Tour-Eventkalender bis zu zehn Saisons zu spielen. David Feherty und Gary McCord sollen mit ihren professionellen Kommentaren richtiges Fernseh-Feeling aufkommen lassen. Dieser Titel wird ebenfalls eine Verbindungsmöglichkeit zum GBA liefern; bis jetzt sind aber noch keine genauen Details bekannt. **(uc)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.ea.com
Termin: Herbst 2003

NAMENSGEBER Der erfolgreiche Tiger Woods ist eine der Golf-Ikonen im Spiel.

INFO ALLE TITEL IM ÜBERBLICK

Übersicht Sport

Titel	Sportart	Hersteller	Termin	Einschätzung
1080° Avalanche	Trendsport	Nintendo	November	Sehr gut
Disney's Extreme Skate Adventure	Trendsport	Activision	2.Quartal	Ok
FIFA Football 2004	Fußball	Electronic Arts	3.Quartal	Sehr gut
Freestyle Metal X	Trendsport	Midway	3.Quartal	Gut
Legends of Wrestling III	Wrestling	Acclaim	1.Quartal 2004	Gut
Madden NFL 2004	American Sports	Electronic Arts	2.Quartal	Sehr gut
Mario Golf: Toadstool Tour	Sport (Sonstiges)	Nintendo	1./2.Quartal 2004	Sehr gut
Mario Tennis	Sport (Sonstiges)	Nintendo	1./2.Quartal 2004	Sehr gut
NBA Ballers	American Sports	Midway	4. Quartal	Gut
NBA Live 2004	American Sports	Electronic Arts	3.Quartal	Sehr gut
NFL Blitz Pro	American Sports	Midway	4. Quartal	Gut
NHL 2004	American Sports	Electronic Arts	3.Quartal	Sehr gut
NHL Hitz Pro	American Sports	Midway	4. Quartal	Gut
SSX 3	Trendsport	Electronic Arts	3.Quartal	Sehr gut
Tiger Woods PGA Tour 2004	Sport (Sonstiges)	Electronic Arts	3.Quartal	Gut
Tony Hawk's Underground	Trendsport	Activision	Oktober	Sehr gut
Urban Freestyle Soccer	Fußball	Acclaim	November	Gut
WWE Wrestlemania XIX	Wrestling	THQ	16. September	Gut

Die **perfekte Mischung** aus Strategie-, Adventure- und Puzzle-Elementen geht in die zweite Runde.

Pikmin 2

Fast alle, die ihn bisher kennen lernen durften, haben den winzigen, sympathischen Außerirdischen ruck, zuck in ihr Herz geschlossen. Die Rede ist natürlich von Weltraum-Forscher Captain Olimar. Eigentlich wollte der kleine Kerl im ersten Teil lediglich mit seinem Raumschiff, dem Dolphin, zu einem entspannenden Kurzurlaub aufbrechen. Da er einfach eine Fahrt ins Blaue hinein unternehmen wollte, überließ er es dummerweise seinem Bord-Computer, den Kurs zu bestimmen. Eine verheerende Kollision mit einem Kometen zwang Olimar damals zu einer Bruchlandung auf einem fremden Planeten. Auf der Suche nach sämtlichen Einzelteilen seines Raumschiffs musste er sich dann durch eine ihm absolut unbekannte, überdimensional große Flora und Fauna kämpfen. Das erstaunlichste Phänomen, das er dort entdeckte, waren die Pikmin – witzig kleine, bunte Pflanzenwesen. Da diese ulkigen Kerle wahnsinnig hilfsbereit und leicht zu überzeugen sind, stellten sie sich als eine äußerst nützliche Miniarmee heraus. Der zweite Teil des von Shigeru Miyamoto liebevoll kreierten Strategiestreichs knüpft genau an die Geschehnisse des Vorgängers an. Dank der Hilfe seiner bunten Kavalleristen hat Olimar es mittlerweile geschafft, sämtliche Einzelteile seines Schiffs wieder zusammenzubauen und auf seinen Heimatplaneten zurückzukehren. Dort angekommen, muss der arme Kerl allerdings feststellen, dass seine mühsam aufgebaute Firma mittlerweile kurz vor dem Bankrott steht. Dieser Umstand zwingt ihn nun, wieder zu dem Planeten zurückzukehren, den er so verzweifelt verlassen wollte. Allerdings ist er diesmal nicht alleine!

OLIMAR & LOOJIE ... MARIO & LUIGI?

Ausgerechnet Loojie, der Hauptverantwortliche für den Beinaheuntergang seines Unternehmens, begleitet ihn. Eigentlich unterscheidet sich der zweite Teil bis auf ein paar neue Features kaum vom Vorgänger. Wenn ihr in Olimars Rolle schlüpft, könnt ihr neuerdings mithilfe der Y-Taste zwischen seiner Wenigkeit und Loojie hin und her wechseln. So kann Olimar z. B. eine Hand voll Pikmin in eine Richtung lenken, während Loojie die Gegend auskundschaftet. Übrigens werden eure Helfershelfer um zwei weitere Farben bereichert. Vorher konntet ihr nur die Unterstützung von roten, gegen Feuer resistenten Pikmin, gelben Bombenlegern oder blauen Schwimmexperten nutzen. Im zweiten Teil gilt es die Stärken und Schwächen von fünf verschiedenfarbigen Handlangern abzuwägen. So trefft ihr nun auch auf lilafarbige Pikmin, die zwar groß und schwerfällig sind, dafür aber auch mehr Muckis besitzen als der Rest der Bande. Selbst weiße Knechte mit gruseligen, roten Augen werdet

VERSCHIEDENFARBIG Die Pikmin besitzen unterschiedliche Stärken.

BADEN GEHEN Vorsicht! Nur eure blauen Helfer können schwimmen.

UNTER SPINNWEBEN ...sind sehr häufig Beeren versteckt.

ihr zu Gesicht bekommen. Eine wichtige Rolle spielen nun auch an grashalmähnlichen Stielen wachsende Beeren. Wenn ihr nämlich genügend dieser Früchte findet, könnt ihr feindliche Spezies mit kurzfristig lähmenden Gasangriffen attackieren. Diese neuen Features verleihen dem Abenteuer auf jeden Fall etwas mehr Dynamik und Spieltiefe. Die wichtigste Neuerung ist aber definitiv der Zweispielermodus. Dort könnt ihr in der Rolle von Olimar oder Loojie mit einem Freund ein Team bilden und gegen die CPU antreten – oder ihr versucht, euch einander beim Suchen der Ressourcen des Planeten auszustechen. Die Mehrspieleroption soll zwar verschiedene Spielmodi enthalten, aber diesbezüglich hält sich Nintendo derzeit leider immer noch bedeckt.

KERSTIN SPRINGER

VORSCHAU

PIKMIN 2

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet: Nintendo	
Spieler 1-2	Termin 27. Oktober 2003

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Witziger Strategiestreich von Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto. **Für Jung und Alt unwiderstehlich.**“

MONSTRÖS Über 60 verschiedene kleine und große Feinde erwarten euch.

Besuchen Sie unseren Shop
GAMESTORE
Seit 1993
Spielend durchs Leben

NEUE ADRESSE! Ladenlokal
Essen City
HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
nähe IKEA/CINEMAX
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

ACTION REPLAY für GC nur 39,95
FREELOADER nur 27,95
GAMEBOY PLAYER ab JUNI 59,95
TOPHITS je 54,95

VERSANDKOSTEN VORKASSE NUR 2,00 Euro !!!

TOPHIT !! BURNOUT 2 deutsch 57,95
TOPHIT !! ab 18 JAHRE !!! HITMAN 2 dt. uncut (18) 57,95
TOPHIT !! RESIDENT EVIL ZERO PALuncut(16) 57,95 Lösungsbuch dt. 14,95 weitere RE-Teile Lieferbar

TOPHIT !! Splinter Cell deutsch 57,95
TOPHIT !! WARIO WORLD deutsch 54,95
TOPHIT !! RED FACTION 2 deutsch(16) 49,95 PALuncut(18) 54,95

TOPHIT !! HUNTER THE RECKONING PAL uncut 59,95
Lösungsbuch dt. 14,95 ZELDA LIM.Special Edition inkl BONUS DISKs solange Vorrat reicht! ZELDA WIND WAKERS Special Edition 59,95 Lösungsbuch dt. 14,95
DEAD to RIGHTS ab JUNI engl.PALuncut (18) 59,95

IKARUGA dt. 49,95
NBA Street 2 dt. 54,95
DEF JAM VENDETTA dt 54,95
ENTERMATRIX dt. 57,95
BARABARIAN PAL 54,95
BLOOD OMEN 2 PAL 49,95
Balduars Gate dt. 54,95
MortalKombat5dt.(18) 59,95
F1 Carrier Challange dt. 54,95
SW Jedi Outcast 2 PAL 39,95
Time Splitters 2 PAL 29,95
PhantasyStarOnl. dt. 57,95

SkiesArcadia dt. 49,95

SONIC DX dt. 57,95
XBOX Tophits
BRUTEFORCE Juni
YAGER dt. 57,95
SoF2 dt. Juni
Moto GP2 dt. 57,95
PS2 TOPHITS
MarkofKri dt. 57,95
TombRaider 4 dt. 57,95
SilentHill3 dt. 57,95

Memory Card 251 org. 29,95
Memory Card 1019 Bl. 29,95
TUROK EVOL.uncut(18) 29,95
Eter.Darkness (Topreis) 29,95
Ghost Recon PALuncut 49,95
Smash Bros Melee dt. 29,95
PIKMIN dt. 29,95
HULK dt. 57,95
Star Wars R.Leader dt. 29,95
LOST KINGDOMS 2 dt. 57,95
MegaMan Network dt. 57,95
NBA / NHL2K3 dt. je. 57,95
MERCEDES RACER dt. 57,95
Summoner dt. 57,95
ISS 3 dt. 57,95
Gameboy Advance
GAMEBOY PLAYER 59,95
ZELDA GBA dt. 39,95
DOOM 2 PAL 39,95
DonkeyKong dt. 39,95
PhantasyStarColl. dt 39,95
Splinter Cell dt. 44,95
LUFIA 59,95

Versandkosten 3,97 EURO zzgl (1,53)NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
ACHTUNG: NEUE ADRESSE: HELMUT-KÄUTNER-STR. 13 - ESSEN CITY NAHE IKEA
Telefonische Bestellannahme 0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen. Preisänderung, Irrtümer vorbehalten Alle Preise in EURO

Die Sims brechen aus

SIMULATION **Steuert euren Sim durch ein komplettes Leben.**

Will Wright, Chief Game Designer von EAs Maxis-Studios, versprach auf der E3 einen völlig neuen Level an Realismus. Laut Will sorgt die verbesserte 3D-Engine für eine noch realistischere, lebensechtere Sims-Welt. Mittels eines neuen Features dürft ihr eurem Sim nämlich nicht nur diverse Charaktereigenschaften verpassen, sondern ihn sogar mit hippen Klamotten ausstaffieren. Selbst mit Tattoos oder Piercings könnt ihr ihn zupflastern. 40 neue Charaktere sowie zehn neue Karrieren, wie z. B. eine Laufbahn als Gangster, verrückter Professor oder Athlet, werden ebenfalls hinzukommen. Die Entwickler haben sich wirklich einiges einfallen lassen. **(ks)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: Anfang 2004

INTERESSANT ... ist das Intimleben der Sims.

FEILCHEN Wenn die Teens sich in die Jahre kriegen, geht's heftig zur Sache.

INFO **ALLE TITEL IM ÜBERBLICK**

Übersicht Sonstiges

Titel	Genre	Hersteller	Termin	Einschätzung
Call of Duty: Finest Hour	Ego-Shooter	Activision	2004	Gut
Custom Robo	Rollenspiel	Nintendo	Nicht bekannt	Gut
Die Sims brechen aus	Strategie	Electronic Arts	1. Quartal 2004	Sehr gut
Dragon Ball Z: Budokai	Beat'em Up	Atari	September	Gut
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	Nintendo	Dezember	Super
Geist	Ego-Shooter	Nintendo	Nicht bekannt	Sehr gut
Giftpia	Rollenspiel	Nintendo	Nicht bekannt	Gut
Gladius	Rollenspiel	Electronic Arts	August	Sehr gut
Harvest Moon: A Wonderful Life	Simulation	Ubi Soft	30. Oktober	Gut
Judge Dredd: Dredd Vs. Death	Ego-Shooter	Vivendi Universal	3. Quartal	Sehr gut
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	Electronic Arts	3. Quartal	Sehr gut
MTV's Celebrity Death Match	Beat 'em Up	Take 2	3. Quartal	Ok
Nintendo Puzzle Collection	Geschicklichkeit	Nintendo	2. Quartal 2004	Sehr gut
Pac-Man	Geschicklichkeit	Nintendo	2004	Gut
Phantasy Star Online Episode III	Rollenspiel	Sega	1. Quartal 2004	Sehr gut
Pikmin 2	Strategie	Nintendo	27. Oktober	Sehr gut
Pokémon Box	Nintendo	Strategie	Nicht bekannt	Gut
Pokémon Memory Magic	Strategie	Nintendo	Oktober	Gut
Soul Calibur II	Beat 'em Up	Namco	3. Quartal	Sehr gut
Tales of Symphonia	Rollenspiel	Namco	Nicht bekannt	Gut
The Muppets Party Cruise	Geschicklichkeit	TDK	4. Quartal	Ok
Top Angler	Simulation	THQ	11. Juli	Ok
Trinity	Activision	Ego-Shooter	4. Quartal	Ok
Worms 3D	Geschicklichkeit	Sega	4. Quartal	Gut
XIII	Ego-Shooter	Ubi Soft	Oktober	Sehr gut
X-Men: Legends	Rollenspiel	Activision	4. Quartal 2004	Gut

Dragon Ball Z: Budokai

BEAT 'EM UP **Das Spiel zur TV-Kultserie.**

Unzählige PlayStation- und Handheld-Besitzer sind bereits dem *Dragon Ball*-Fieber verfallen. Ende November dieses Jahres dürft ihr in die Haut eures Lieblingscharakters aus der TV-Serie schlüpfen und euch für die Rettung des Universums bereit machen. Die GameCube-Version wartet – ebenso wie die bereits erschienene PS2-Version – mit 23 aus der Fernsehserie bekannten Charakteren, einem Story-, einem Battle- und einem Skill-Edit-Modus auf. Der japanische Cartoon-Stil mit Cel-Shading-Einschlag wird sicherlich bald auch viele GameCube-Spieler in seinen Bann ziehen. **(ks)**

Hersteller: Atari
Internet: www.atari.de
Termin: 28. November

DUELL-KARTEN ... werden im dritten Teil der Online-Reihe eine zentrale Rolle spielen.

AUCH ZU VIERT ... dürft ihr wieder an die Controller.

Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution

ROLLENSPIEL **Die letzte Episode der RPG-Serie.**

Nachdem euch Atari Anfang dieses Jahres schon einmal auf den Planeten Ragol entführt hat, um eine mysteriöse Explosion auf diesem Planeten zu erforschen, dürft ihr euch jetzt schon wieder auf ein neues 3D-RPG freuen. Allerdings wird es diesmal der letzte Titel dieser Reihe sein. Gerade Trading-Card-Fans wird es aber sicherlich begeistern, dass die Kämpfe der Fortsetzung auf rundenbasierenden Kartenduellen bestehen werden. Praktischerweise wollen die Entwickler außerdem sämtliche Anmeldedaten von Episode 1 & 2 in den dritten Teil übernehmen. Auch die Guilt Cards sollen identisch sein, um online bekannte Mitspieler aus dem bisherigen *PSO* schnell wiederfinden zu können. Die Vorabversion war jedenfalls aufgrund hübscher, detaillierter Umgebungen auf der E3 bereits ziemlich beeindruckend. **(ks)**

Hersteller: Atari
Internet: www.atari.com
Termin: 1. Quartal 2004

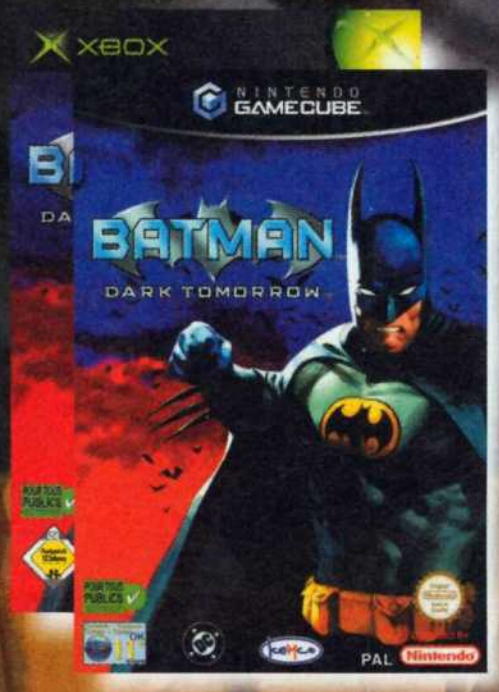
BATMAN™

DARK TOMORROW™

GERECHTIGKEIT KOMMT IN GOTHAM CITY AUF EINEN SCHLAG!

12
Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

www.batmandarktomorrow.net



VIDIS www.vidis.com

Software © 2003 KEMCO. All other elements © 2003 DC COMICS. BATMAN is a registered trademark of DC COMICS. BATMAN and all related elements are the property of DC COMICS. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Microsoft, Xbox and the Microsoft Xbox logo are trademarks of Microsoft Entertainment.

BEKANNTES BILD Samus schockt die Gegner mit dem Eisstrahler. (links)

FESCH Einige Abschnitte sind komplett neu, andere nur grafisch aufgebohrt. (rechts)

Metroid: Zero Mission

Die Überraschung ist Nintendo auf der E3 wahrlich gelungen: Ein neues **Science-Fiction-Abenteuer** mit Samus Aran ist in der Mache!

Nintendo ist sich der Bedeutung seiner Franchises bewusst. Denn während wir früher Jahre auf ein neues *Metroid*-Abenteuer warten mussten, kündigt Nintendo nur wenige Monate nach der Veröffentlichung von *Metroid Fusion* bereits das nächste Science-Fiction-Abenteuer rund um Samus Aran für den GBA an. Hinzu kommt, dass *Metroid Prime* für den GameCube gerade erst erschienen ist und sich *Metroid Prime II* ebenfalls bereits in Entwicklung befindet. Leider hielt sich Nintendo mit Informationen bezüglich *Metroid: Zero Mission* noch zurück. Dachten wir bei der Verkündung des Titels zunächst noch, dass es sich um ein Prequel zur *Metroid*-Serie handelt, änderte sich unsere Meinung, nachdem wir die ersten Demos zum Spiel gesehen hatten. Demnach scheint es sich um ein Remake des ersten *Metroid*-Spiels für das NES zu handeln – mit einigen neuen Abschnitten und Gegnern sowie mächtig aufgebohrter Grafik. So waren einige der gezeigten Abschnitte von *Metroid: Zero Mission* vom Leveldesign her absolut identisch zum NES-*Metroid*. Allerdings verfügt Samus auch über einige Waffen und Fähigkeiten, die sie erst in *Super Metroid* erlangt, wie z. B. die Rennstiefel. Außerdem kann sich Samus nun auch an Vorsprüngen festhalten sowie schräg schießen. Beides war im NES-*Metroid* nicht möglich. Grafisch ist *Metroid: Zero Mission* absolut beeindruckend. Es ist nichts mehr zu sehen von der kargen 8-Bit-Grafik des NES. *Metroid: Zero Mission* bietet beeindruckende Hintergründe, geniale Transparenzeffekte sowie riesige Gegner. Ohne Zweifel: *Metroid: Zero Mission* dürfte das hübscheste Game-Boy-Advance-Spiel überhaupt werden. Leider ist noch nicht bekannt, wann wir mit einer Veröffentlichung rechnen können. Sobald es neue Informationen gibt, erhaltet ihr sie selbstverständlich bei uns.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

METROID: ZERO MISSION

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Spieler: 1	Termin: Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Deutlich aufgebohrtes NES-Remake mit **grandioser Grafik** und einigen neuen Abschnitten! Sehr vielversprechend!"

ZWISCHENBOSS Kraid erstrahlt in Zero Mission in völlig neuem Glanz!

GEMÜTLICH Mit dem Morph-Ball rollt sich Samus durch enge Tunnels und narrt Feinde.

ÜBERNAHME Das Intro ist im Stil von Metroid Fusion gehalten. Ob es noch weitere Videos gibt?

Nintendos Klempner ist zurück und glänzt in dem vielleicht **besten Mario-Spiel aller Zeiten.**

Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4

Nein, auch bei *Super Mario Advance 4* handelt es sich nicht um das ersehnte neue *Mario*-Spiel für den GBA. Vielmehr stellt *Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4* ein Remake des letzten *Mario*-Spiels vom NES dar. Glücklicherweise wird dieser Titel von vielen *Mario*-Fans als das vielleicht beste *Mario*-Abenteuer aller Zeiten bezeichnet. Denn kaum ein anderer Titel ist so abwechslungsreich und anspruchsvoll wie *Super Mario Bros. 3*. So steuert ihr Mario in diesem klassischen 2D-Jump&Run durch Feuer-, Wasser-, Schnee- und Eiswelten. Ziel in jeder Welt ist es, den Endgegner in jeder Welt zu besiegen und die von Bowser in Tiere verwandelten Könige zu retten. Neben klassischen Items wie der Feuerblume kann Mario unter anderem auch auf ein Waschbär-Kostüm sowie einen Frosch-Anzug zurückgreifen. Mit dem Waschbär-Kostüm segelt Mario durch die Lüfte, während der Frosch-Anzug unter Wasser ausgesprochen praktisch ist. Grafisch basiert das Spiel auf der *Super Mario Bros. 3*-Version, die Nintendo bereits in der Mario-Compilation *Super Mario Allstars* für das Super Nintendo integriert hat. Somit ist die Optik auf gutem GBA-Niveau. Soundtechnisch wurden die bereits aus den anderen *Mario Advance*-Titeln bekannten Sprüche („Mamamia") von Mario integriert. Ebenfalls aus den bisherigen *Mario Advance*-Titeln bekannt, ist das *Mario Bros.*-Mini-Spiel, bei dem man gegen drei andere Kumpels antreten kann. Ob man genau wie beim NES-Original das Hauptabenteuer abwechselnd mit einem Freund bestreiten kann (einer steuert Mario, der andere Luigi), konnten wir noch nicht überprüfen. An der herausragenden Qualität des Titels gibt es nichts zu deuteln, allerdings sind wir enttäuscht, dass es sich mal wieder nur um ein Remake handelt. Uns wäre es lieber gewesen, Nintendo hätte ein Remake von *Super Mario Allstars* zum Launch des GBA veröffentlicht und würde uns nun mit innovativen *Mario*-Abenteuern verwöhnen. Sei's drum, *Super Mario Bros. 3.: Super Mario Advance 4* wird ein klasse Spiel!

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

MARIO ADVANCE 4

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1-4
Termin:	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Mario Advance 4 bietet **Jump&Run-Spaß vom Feinsten!** Wenn doch nur jedes Remake so gut wäre."

ANSPRUCHSVOLL In den späteren Levels des Spiels ist sehr viel Geduld und Geschick gefragt!

KOPFNUSS Mit dem klassischen Sprung auf den Kopf oder mit Schildkrötenpanzern besiegt ihr die Gegner.

KLASSIKER Für Mehrspieler-Vergnügen sorgt das Original-Mario-Bros..

VORSCHAU SWORD OF MANA

Sword of Mana

Secret-of-Mana-Fans erleben nun den Anfang der Geschichte!

Bei *Sword of Mana* handelt es sich hinsichtlich der Story um den Vorgänger zu *Secret of Mana* vom Super Nintendo. Es erzählt die Geschichte, welche in dem hierzulande nie erschienenen Game-Boy-Spiel *Final Fantasy Adventures* Verwendung fand. Allerdings wurde nur die Story wiederverwendet, denn die Grafik sowie das Gameplay wurden einer Generalüberholung unterzogen. Der Spieler schlüpft in die Rolle einer Frau oder eines Mannes und macht sich auf die Suche nach dem Mana-Baum. Denn in diesem Baum liegt die Kraft, die ganze Welt zu beherrschen. Unsere beiden Helden versuchen, den Baum vor dem herannahenden Bösen zu beschützen. Je nachdem, welchen Charakter ihr gewählt habt, soll die Story anders verlaufen. Allerdings wird es auch möglich sein, genau wie bei *Secret of Mana* in einem kooperativen Modus per Linkkabel mit beiden Charakteren das Abenteuer zu bestreiten. Ihr steuert das Geschehen *Zelda*-typisch aus einer isometrischen Perspektive und kämpft gegen diverse Monster. Wie es bei Rollenspielen üblich ist, erhaltet ihr Erfahrungspunkte und werdet im Spielverlauf immer stärker. Dank des ringförmig angeordneten Menüs könnt ihr, wie schon damals bei *Secret of Mana*, blitzschnell auf Gegenstände, Magie oder Waffen zugreifen, ohne durch ewig lange Menüs scrollen zu müssen. Die Grafik ähnelt sehr dem Super-Nintendo-Klassiker *Secret of Mana* und liegt über der Qualität von *Zelda: A Link to the Past*. Auch der Sound wirkte auf der E3 bereits überzeugend. Erscheinen soll der Titel noch in diesem Jahr in den USA. Wann europäische Spieler in den Genuss von *Sword of Mana* kommen, steht noch in den Sternen.

FABIAN SLUGA

TEAM Wenn jeder Spieler einen GBA und Sword of Mana hat, könnt ihr auch gemeinsam zocken.

KLASSE Die Grafik ist sehr liebevoll und reich an Details.

VORSCHAU	
SWORD OF MANA	
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square
Internet: **www.nintendo.de**	
Spieler **1-2**	Termin **Nicht bekannt**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Grafisch und spielerisch ein Highlight der E3! **Ein würdiger Vertreter** des Secret-of-Mana-Universums!"

INDY LÄSST GRÜSSEN Abwechslung wird bei Sword of Mana groß geschrieben.

MAGISCH Das Ring-System ermöglicht schnellen Zugriff auf Items und Waffen.

BARRIERE Hierzulande wird der Titel komplett eingedeutscht. Allerdings dauert es noch etwas.

GRUPPENZWANG Einige Rätsel erfordern Teamwork.

IHR REDET per Multiple-Choice.

HEISSHUNGER Dieser Sim braucht Essen.

Mario & Luigi

ROLLENSPIEL Auf den Spuren von Paper Mario.

Nintendo bringt mit *Mario & Luigi* ein weiteres Rollenspiel für den GBA. Die Geschichte ist abgedreht: Die Stimme von Prinzessin Peach ist gestohlen worden und durch einen alles zerstörenden Schallkörper ersetzt worden. Bowser staunte nicht schlecht, als er seinerseits versuchte, die Prinzessin zu kidnappen. Die Mario-Brüder eilen zur Rettung. Das Kampfsystem ist dabei stark an *Paper Mario* vom Nintendo 64 angelehnt, bei dem man die rundenbasierten Kämpfe durch Echtzeitaktionen beeinflussen konnte. Neben Kampfgeschick ist aber vor allem auch Köpfchen gefragt. Die zahlreichen Rätsel erfordern sogar häufig die Zusammenarbeit von Mario und Luigi. **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 4. Quartal

Pokémon Pinball: Rubin & Saphir

GESCHICKLICHKEIT Flipper-Spaß mit den Pokémon.

Bereits auf dem älteren Game Boy veröffentlichte Nintendo ein Pokémon-Flipperspiel, basierend auf der *Roten* und *Blauen Pokémon-Edition*. Auf der E3 verkündete Nintendo nun, dass sich ein neues Pokémon-Flipperspiel in Entwicklung befindet, welches in Verbindung mit *Pokémon Rubin* und *Saphir* steht. So geht es darum, möglichst viele Ziele zu treffen und Pokémon zu fangen. War im ersten Game-Boy-Pokémon-Flipper noch ein Rumble-Modul eingebaut, wird der Spieler diesmal nur einen Rumble-Effekt genießen dürfen, wenn man das Spiel über den Game Boy Player mittels eines GameCube-Controllers spielt. Viele Mini-Herausforderungen sollen den Spielspaß – trotz der geringen Anzahl von zwei Spieltischen – hoch halten. **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 25. August

SPASS PUR Fangt Pokémon auf zwei Tischen.

Die Sims

STRATEGIE Die Daily Soap zum Mitspielen bald auch für den GBA.

Eines der größten E3-Themen bei Electronic Arts war zweifelsohne *Die Sims* für sämtliche Systeme. Und so wird auch der GBA bald seine eigene Version von den Sims erhalten. Anders als bei den bisher veröffentlichten Spielen kontrolliert ihr euren Sim auf dem GBA direkt mit dem Steuerkreuz und nicht, indem ihr mit dem Cursor auf einen bestimmten Punkt klickt. Ansonsten ist immer noch alles beim Alten: Bekommt euer Sim Hunger, solltet ihr ihm was zu Essen besorgen. Drückt seine Blase, solltet ihr schnell das Badezimmer aufsuchen. Und ist eurem Sim langweilig, ladet doch ein paar Leute ein, und veranstaltet eine Party. Eines der besonderen Features des GBA-Spiels wird die Möglichkeit sein, den GBA mit dem neuen GameCube-Spiel *Die Sims brechen aus* zu verlinken. So soll es möglich sein, den Sim aus der GameCube-Version auf den GBA herunterzuladen und unterwegs weiterzuspielen. Wir sind gespannt und halten euch auf dem Laufenden. **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts **Internet:** www.electronicarts.de **Termin:** Nicht bekannt

INFO ALLE TITEL IM ÜBERBLICK

Übersicht GBA

Titel	Genre	Hersteller	Termin	Wertung
Advance Wars 2: Black Hole Rising	Strategie	Nintendo	23. Juni	Super
Backyard Hockey	American Sports	Atari	Oktober	Ok
Batman: Rise of Sin Tzu	Action	Ubi Soft	Herbst	Gut
Beyblade	Action	Atari	4. Quartal	Gut
Boktai	Rollenspiel	Konami	September	Sehr gut
Corvette: Zero to Gone	Rennspiel	TDK Mediactive	4. Quartal	Gut
Der Herr der Ringe: Rückkehr d. Königs	Action	Electronic Arts	Herbst	Sehr gut
Die Sims	Strategie	Electronic Arts	Nicht bekannt	Sehr gut
Disney's Aladdin	Jump & Run	Capcom	4. Quartal	Gut
Disney's Magical Quest 2	Jump & Run	Capcom	Herbst	Gut
FIFA Football 2004	Fußball	Electronic Arts	Herbst	Sehr gut
Final Fantasy Tactics Advance	Rollenspiel	Nintendo	4. Quartal	Sehr gut
Finding Nemo	Action-Adventure	THQ	Oktober	Ok
Fire Emblem	Strategie	Nintendo	4. Quartal	Sehr gut
Frogger's Journey: The Forgotten Relic	Jump & Run	Konami	November	Ok
Harry Potter: Quidditch Weltmeisterschaft	Rennspiel	Electronic Arts	Herbst	Gut
Haunted Mansion	Action-Adventure	TDK Mediactive	4. Quartal	Ok
High Heat Baseball	American Sports	3DO	2004	Ok
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Electronic Arts	Herbst	Gut
Looney Tunes: Back in Action	Jump & Run	Electronic Arts	21. November	Ok
Madden NFL 2004	American Sports	Electronic Arts	August	Sehr gut
Mario & Donkey Kong	Jump & Run	Nintendo	Nicht bekannt	Gut
Mario & Luigi	Rollenspiel	Nintendo	4. Quartal	Sehr gut
Mario Golf: Advance Tour	Golf	Nintendo	Nicht bekannt	gut
Mega Man Zero 2	Action	Capcom	4. Quartal	Sehr gut
Metroid: Zero Mission	Action-Adventure	Nintendo	Nicht bekannt	Sehr gut
Mortal Kombat: Tournament Edition	Beat 'em Up	Konami	Herbst	Sehr gut
Need for Speed Underground	Rennspiel	Electronic Arts	Frühjahr 2004	Sehr gut
Onimusha Tactics	Strategie	Capcom	Oktober	Sehr gut
Ozzy and Drix	Action	Konami	Herbst	Ok
Pirates of the Caribbean: The Curse of the black Pearl	Action-Adventure	TDK Mediactive	3. Quartal	Ok
Pitfall Harry	Action-Adventure	Activision	Herbst	Gut
Pokémon Pinball: Rubin & Saphir	Geschicklichkeit	Nintendo	25. August	Gut
Power Rangers Ninja Storm	Action	THQ	Herbst	Ok
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	Ubi Soft	November	Sehr gut
Rescue Heroes Billy Blazes	Adventure	Vivendi	August	Ok
Shrek 2	Action-Adventure	Activision	2004	Ok
Shrek Reekin' Havoc	Action-Adventure	TDK Mediaactive	Juli	Ok
Sonic Battle	Action	Atari	Nicht bekannt	Gut
Sonic Pinball Party	Geschicklichkeit	Atari	Nicht bekannt	Gut
SpongeBob: Battle for Bikini Bottom	Action	THQ	Herbst	Ok
Spyro: Attack of the Rhynocs	Action-Adventure	Vivendi	3. Quartal	Gut
SSX 3	Trendsport	Electronic Arts	Nicht bekannt	Gut
Super Mario Bros. 3: Super Mario Advance 4	Jump & Run	Nintendo	22. September	Super
Sword of Mana	Rollenspiel	Nintendo	4. Quartal	Super
Tak and the Power of Juju	Jump & Run	THQ	November	Gut
Tales of Phantasia	Rollenspiel	Namco	Nicht bekannt	Sehr gut
Teenage Mutant Ninja Turtles	Action	Konami	Oktober	Sehr gut
Terminator 3: Rise of the Machines	Action	Atari	Herbst 2004	Ok
The Incredible Hulk	Action	Vivendi	26. Juni	Gut
Tiger&Dragon	Action-Adventure	Ubi Soft	Herbst	Ok

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE

BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über bereits erhältliche Spiele für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet.

Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Defender	Konami	70%
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster-Ball	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
Enter the Matrix	Atari	75%
FireBlade	Konami	72%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Ikaruga	Atari	86%
James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	85%
Mario Party 4	Nintendo	74%
Men in Black 2: Alien Escape	Infogrames	59%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Atari	61%
Monster Jam: Maximum Destruction	Ubi Soft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Atari	68%
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	76%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%

GAMECUBE

IN DER ENTWICKLUNG

Hier erhaltet ihr Bilder und Infos zu wichtigen GameCube-Projekten.

1080° AVALANCHE

Wow! Diese Sprungschanze ist wirklich nicht von schlechten Eltern. Da kann man's kaum abwarten!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	November
Genre:	Trendsport

ALIAS

Acclaim hat sich entschieden, Alias nur noch auf PS2 und Xbox zu veröffentlichen. Schade um den Titel!

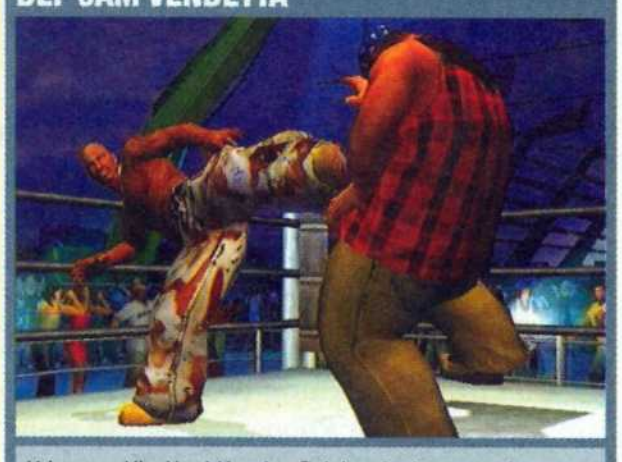
Hersteller:	Acclaim
Termin:	-
Genre:	Action-Adventure

BEYOND GOOD & EVIL

Als eine junge Reporterin, versucht ihr auf dem Planeten Hillys wieder Frieden herzustellen.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	Sommer
Genre:	Action-Adventure

DEF JAM VENDETTA



Udo goes Hip-Hop! Um das Spiel zu testen, musste er unzählige, furchterregende Muskelpakete vermöbeln.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	20. Juni
Genre:	Wrestling

DOWNTOWN RUN

Audi TT, Ford Mustang oder vielleicht einen Beetle? Hier dürft ihr in den verschiedensten Karossen Platz nehmen.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	2003
Genre:	Rennspiel

DRAGON'S LAIR 3D: RETURN TO THE LAIR

Leider hat's die Version nicht mehr rechtzeitig vor unserem Redaktionsschluss in unser Testlabor geschafft.

Hersteller:	THQ
Termin:	Ende Juni
Genre:	Action

FINAL FANTASY: CHRYSTAL CHRONICLES

Dem Producer Akitoshi Kawazu steht niemand Geringerer als Shigeru Miyamoto mit Rat und Tat zur Seite.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Dezember
Genre:	Rollenspiel

F-ZERO GX

Größer, schneller, besser – *F-Zero GX* war eines der Highlights der diesjährigen E3.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Oktober
Genre:	Rennspiel

GALLEON: ISLAND OF MYSTERY

Kein anderer als Toby Gard, Schöpfer von Lara Croft, zeichnet für dieses 3D-Action-Aventure verantwortlich.

Hersteller:	Virgin Interactive
Termin:	2003
Genre:	Action-Adventure

GLADIUS

Um „Drecksarbeit" zu verrichten, dürft ihr entweder Magie oder todbringende, stählerne Waffen sprechen lassen.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	August
Genre:	Rollenspiel

HITMAN 2: SILENT ASASSIN

Am 27. Juni soll es jetzt endlich soweit sein. Leider hatten wir zum Redaktionsschluss noch keine Testversion. Freut euch aber schon mal auf den umfangreichen Test in der nächsten N-ZONE!

Hersteller:	Eidos
Termin:	27. Juni
Genre:	Action-Adventure

EGO-SHOOTER

Der Anschlag	Ubi Soft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Metroid Prime	Nintendo	94%

BEAT 'EM UP

Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Atari	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubi Soft	67%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%

ACTION-ADVENTURE

Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Mediactive	66%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Harry Potter und die Kammer ...	Electronic Arts	74%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Largo Winch	Ubi Soft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	65%
SpongeBob	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of Apokolips	Atari	45%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	90%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Activision	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%
Aktuelle Empfehlung:		
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

ADVENTURE

Largo Winch	Ubi Soft	69%
Aktuelle Empfehlung:		
Largo Winch	Ubi Soft	69%

JUMP & RUN

Castleween	Wanadoo	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubi Soft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubi Soft	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Sonic Adventure 2 Battle	Atari	81%
Sonic Mega Collection	Atari	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Zapper	Atari	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Mega Collection	Atari	83%

GESCHICKLICHKEIT

Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Super Monkey Ball	Atari	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubi Soft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball 2	Atari	84%

ROLLENSPIELE

Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubi Soft	63%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	83%
Phantasy Star Online: Episode I & II	Atari	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
Summoner 2: A Goddess Reborn	THQ	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%

STRATEGIE

Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%

SIMULATION

Die Sims	Electronic Arts	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Die Sims	Electronic Arts	85%

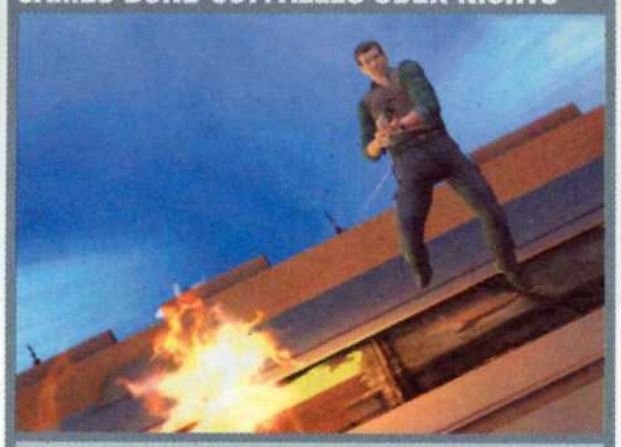
RENNSPIELE

18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Burnout	Acclaim	85%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubi Soft	69%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F1 2002	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
Micro Machines Explosion	Atari	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Pro Rally 2002	Ubi Soft	76%
Rally Championship	BigBen	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubi Soft	68%
Spy Hunter	Midway	69%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%

FUSSBALL

Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
ISS 2	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Atari	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA 2003	Electronic Arts	83%

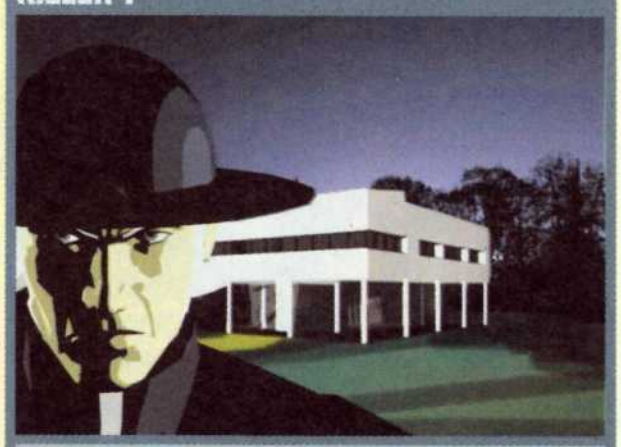
JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS



Den Geheimagenten Pierce Brosnan darf man neuerdings aus der Third-Person-Perspektive steuern.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Herbst
Genre:	Action-Adventure

KILLER 7



Bis ihr mit Kun Lan, Führer einer kriminellen Organisation, Bekanntschaft machen dürft, dauert es noch ein bisschen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

Och wie süß! Prinzessin Peach ausnahmsweise im kurzen Röckchen ist auch mal ganz nett.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	28. Juli
Genre:	Sport

MARIO KART: DOUBLE DASH

Mithilfe eines Breitband-Adapters könnt ihr sogar zwei Würfel verbinden. Spaß für bis zu acht Spieler!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	November
Genre:	Rennspiel

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Diesmal werdet ihr als Corporal Joe Griffin im Pazifik unterwegs sein und gegen japanische Truppen kämpfen.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Herbst
Genre:	Ego-Shooter

P.N.03

Udos Meinung nach hat Vanessa Z. Schneider den knackigsten Hintern der Welt. Und was meint ihr dazu?

Hersteller:	Capcom
Termin:	29. August
Genre:	Action

PIKMIN 2

Au weia! Captain Olimar hat beachtliche 10.000 Pokos Schulden. Bald liegt es an euch, ihn aus dieser Misere zu befreien.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	27. Oktober
Genre:	Strategie

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Malerische Landschaften, prunkvolle Paläste und selbstverständlich jede Menge schöner Frauen erwarten euch hier.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	November
Genre:	Action-Adventure

RESIDENT EVIL 4

Leon Kennedy hat ein klitzekleines Problem: Er hat sich mit dem Progenitor-Virus infiziert.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

SOUL CALIBUR 2

Die japanische Version konnte 89% von uns einsacken. Hoffentlich gelingt die PAL-Umsetzung ebenso gut!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	Beat 'em Up

SPHINX AND THE SHADOW OF SET

Die Entwickler wollen euch in ein geheimnisvolles Reich mit über 150 liebevoll modellierten Charakteren entführen.

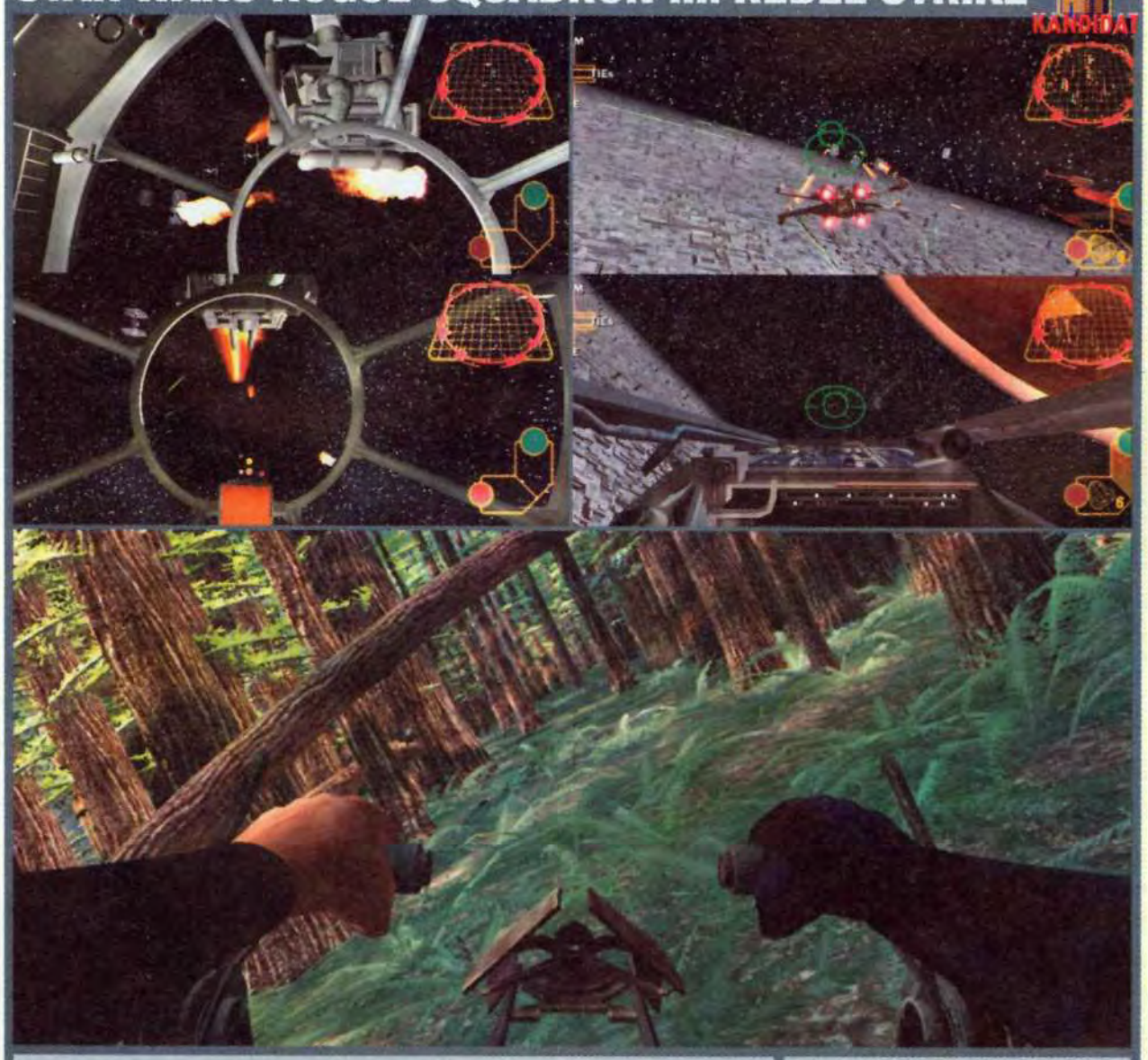
Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte Oktober
Genre:	Action-Adventure

SSX 3

Ob uns hiermit ein ernst zu nehmender Konkurrent für 1080° Avalanche erwartet bleibt abzuwarten.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Herbst
Genre:	Trendsport

STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE



Überraschend wird Activision nach Gladius den Vertrieb von Lucas-Arts-Titeln von Electronic Arts hierzulande übernehmen. Verpasst auch nicht unser Interview mit Factor 5 auf Seite70!

Hersteller:	Activision
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action

AMERICAN SPORT

Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA 2K3	Atari	85%
NFL 2K3	Atari	89%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2K3	Atari	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung:		
NFL 2K3	Atari	89%

TRENDSPORT

Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Atari	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Skateboarding	Konami	45%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%

SPORT (SONSTIGES)

Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Atari	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Aktuelle Empfehlung:		
Beach Spikers	Atari	85%

WRESTLING

Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
Aktuelle Empfehlung:		
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%

GAMECUBE

WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa.

JUNI

Titel	Genre	Termin
Black & Bruised	Boxen	13. Juni
Def Jam Vendetta	Wrestling	20. Juni
Dragon's Lair 3D	Action	Ende Juni
F1 Career Challenge	Rennspiel	27. Juni
Freestyle Metal X	Trendsport	Ende Juni
Hitman 2: Silent Assassin	Action-Adventure	27. Juni
Megaman Network Transmission	Rollenspiel	20. Juni
Red Faction II	Ego-Shooter	Mitte Juni
Speed Kings	Rennspiel	Juni

SX Superstar	Rennspiel	Juni
The Hulk	Action	13. Juni
Tom Clancy's Splinter Cell	Action-Adventure	6. Juni
VIP	Action-Adventure	26. Juni
V-Rally 3	Rennspiel	26. Juni
Wario World	Jump & Run	20. Juni

JULI

Titel	Genre	Termin
Drei Engel für Charlie – Volle Power	Action-Adventure	10. Juli
Lotus Challenge	Rennspiel	Mitte Juli
Mario Golf: Toadstool Tour	Sport	28. Juli

AUGUST

Titel	Genre	Termin
Gladius	Rollenspiel	August
P.N.03	Action	29. August
XGRA	Rennspiel	August

SEPTEMBER

Titel	Genre	Termin
Mace Griffin Bounty Hunter	Action	September
Super Bust-A-Move All Stars	Action	Mitte September
The Hobbit	Action-Adventure	September

OKTOBER

Titel	Genre	Termin
F-Zero GX	Rennspiel	Oktober
Finding Nemo	Action-Adventure	Oktober
Harvest Moon: A Wonderful Life	Simulation	Oktober
Sphinx and the Shadow of Set	Action-Adventure	Oktober
Wallace & Gromit	Action-Adventure	Oktober
XIII	Ego-Shooter	16. Oktober
Pikmin 2	Strategie	27. Oktober

NOVEMBER

Titel	Genre	Termin
1080° Avalanche	Trendsport	November
Mario Kart: Double Dash	Rennspiel	November
Prince of Persia	Action-Adventure	November
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	Action	November
Urban Freestyle Street Soccer	Fußball	November
Viewtiful Joe	Action	November

2003

Titel	Genre	Termin
Downtown Run	Rennspiel	2003
Final Fantasy: Crystal Chronicles	Rollenspiel	Dezember
Frogger Beyond	Jump & Run	2003
Galleon: Island of Mystery	Action-Adventure	2003
Gotcha Force	Action	2003
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Herbst 2003
Legends of Wrestling 3	Wrestling	4. Quartal
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	Herbst 2003
NBA Jam 2004	Sport	4. Quartal
Project BG&E	Action-Adventure	2003
Soul Calibur 2	Beat 'em Up	3. Quartal
SSX 3	Trendsport	Herbst 2003
Starcraft Ghost	Action-Adventure	4. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six	Ego-Shooter	2003

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

STARCRAFT GHOST

Schlüpft ihr in die Rolle von Nova, erwarten euch erbitterte Kämpfe, die euer taktisches Geschick aufs Äußerste reizen.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action-Adventure

SUPER BUST-A-MOVE ALL STARS

Der Nachfolger soll nicht nur neue Charaktere, sondern auch bessere Animationen und Spezialeffekte bieten.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	Mitte September
Genre:	Action

THE HOBBIT

Herr der Ringe-Fans aufgepasst: Vivendi will euch wieder mal nach Mittelerde entführen!

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	September
Genre:	Action-Adventure

V-RALLY 3

In dieser Ausgabe findet ihr nicht nur den Test, sondern auch einige wirklich witzige Cheats dazu.

Hersteller:	Atari
Termin:	26. Juni
Genre:	Rennspiel

VIEWTIFUL JOE

Die Preview-Version fanden wir prima. Allerdings schade, dass man die Gegner nur im Alleingang verkloppen kann.

Hersteller:	Capcom
Termin:	November
Genre:	Action

WARIO WORLD

Wir haben nicht gegeizt und Wario auf vier Seiten auf Herz und Nieren geprüft. Absoluter Pflichtkauf!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	20. Juni
Genre:	Jump & Run

XIII

Nicht nur mit Handfeuerwaffen, sondern auch mit Stühlen, Flaschen oder Schaufeln dürft ihr Gegner niederstrecken.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	16. Oktober
Genre:	Ego-Shooter

XGRA

Das Gameplay wird mit zerstörbaren Objekten wie Brücken oder Pipelines bereichert werden.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	22. August
Genre:	Rennspiel

GAME BOY ADVANCE

IN DER ENTWICKLUNG

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING

Taktik, Taktik und nochmals Taktik. Das Spiel wird bei einigen rauchende Köpfe verursachen!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	23. Juni
Genre:	Strategie

DRAGON BALL Z: DAS ERBE VON GOKU 2

Die TV-Serie kämpft sich auf den GBA. Neben knallharten Fights gilt es auch, diverse Aufgaben zu erfüllen.

Hersteller:	Atari
Termin:	10. Juli
Genre:	Action

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Die japanische Version ist leider ohne fundierte Fremdsprachenkenntnisse kaum spielbar. Warten ist angesagt!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Oktober
Genre:	Rollenspiel

GOLDEN SUN 2

Der zweite Teil soll durch jede Menge neuer Zaubersprüche sowie Aktionsmöglichkeiten glänzen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	19. September
Genre:	Rollenspiel

KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND

Auch ein Multiplayer-Modus, bei dem jeder Spieler einen andersfarbigen Kirby steuert, soll integriert sein.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	September
Genre:	Action

POKÉMON RUBIN & SAPHIR

Man kann nun sogar mit zwei Pokémon gleichzeitig (!) gegen zwei andere Pokémon antreten.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	25. Juli
Genre:	Rollenspiel

ROCK 'N' ROLL RACING

Mit diversen Waffen ausgestattet dürft ihr eure Gegner erbarmungslos von den Strecken pusten.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	26. Juni
Genre:	Rennspiel

GAME BOY ADVANCE

REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Metroid Fusion	Nintendo	90%
ADVENTURE		
Broken Sword: Baphomets Fluch	Ubi Soft	80%
ACTION-ADVENTURE		
The Legend of Zelda	Nintendo	90%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIELE		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Breath of Fire II	Nintendo	86%
EGO-SHOOTER		
Doom II (GBA)	Activision	87%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE

WAS KOMMT WANN?

JUNI

Titel	Genre	Termin
Advance Wars 2: Black Hole Rising	Strategie	23. Juni
Battlebots	Action	20. Juni
Disney Sports Motocross	Sport	13. Juni
Disneys Prinzessinnen	Jump & Run	27. Juni
Iridion 3D 2	Action	13. Juni
Megaman Battle Network 3	Action	20. Juni
Rock 'n' Roll Racing	Rennspiel	26. Juni
Stuntman	Rennspiel	19. Juni
The Hulk	Action	13. Juni
Tom Clancy's Splinter Cell	Action	6. Juni
Wakeboarding Unleashed	Trendsport	Juni

JULI

Titel	Genre	Termin
Disney's Magical Adventure 2	Jump & Run	Juli
Dragon Ball Z: Das Erbe von Goku 2	Action	10. Juli
Pokémon Rubin & Saphir	Rollenspiel	25. Juli
Top Gear Rally	Rennspiel	Juli

AUGUST

Titel	Genre	Termin
Ice Nine	Action	August

SEPTEMBER

Titel	Genre	Termin
Buffy the Vampire Slayer: Return of the Dark King	Action-Adventure	Mitte September
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action-Adventure	September
Golden Sun 2	Rollenspiel	19. September
Kirby	Action	September
The Simpsons: Road Rage	Rennspiel	Mitte September

OKTOBER

Titel	Genre	Termin
Final Fantasy Tactics Advance	Rollenspiel	Oktober
Findet Nemo	Action-Adventure	Mitte Oktober
Harvest Moon: Friends of the Mineral Town	Simulation	Oktober
Onimusha Tactics	Action-Adventure	Oktober

NOVEMBER

Titel	Genre	Termin
Looney Tunes: Back in Action	Jump & Run	21. November
Power Rangers Ninja Storm	Action	Mitte November

2003

Titel	Genre	Termin
Advance Wars 2: Black Hole Rising	Strategie	3. Quartal
Aliens vs. Predator	Action	2003
Blackthorne	Action	3. Quartal
Disney's Aladin	Jump & Run	Winter 2003
Golden Sun 2	Rollenspiel	3. Quartal
Magical Quest 2 starring Mickey and Minnie	Jump & Run	Herbst 2003
Mario & Luigi	Nintendo	4. Quartal
MegaMan Zero 2	Action	Winter 2003
Need for Speed: Porsche Unleashed	Rennspiel	2003
Super Mario Advance 4	Jump & Run	4. Quartal
The Hobbit	Action-Adventure	3. Quartal
Wario Ware	Geschicklichkeit	2. Quartal

CHART ATTACK

Macht mit beim Gewinnspiel!

Gestaltet unsere Charts mit und gewinnt eine Lara-Croft-Figur inklusive dem GBA-Spiel *Tomb Raider: The Prophecy*! Wir wollen von euch wissen, welche Games ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht! Schickt uns einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon mit euren Top 5, vergesst aber nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern das jeweilige System (GC, GBA, N64, GBC) anzugeben. Gebt bitte in eurer Most-Wanted-Liste Titel an, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind.

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Oder schreibt uns eine SMS mit dem Inhalt „nzmostwanted Titel System“ oder „nzcharts Titel System“ an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS)

* Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone (davon 12 Cent Vodafone-Leistung); E-Plus; 02; Mobilcom; Debitel

In Zusammenarbeit mit **Ubi Soft** verlosen wir unter allen Teilnehmern drei heiß begehrte Lara-Croft-Figuren inkl. GBA-Spiel (siehe Abbildung).

Teilnahmeschluss ist der 16. Juli. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Mitarbeiter der Computec Media AG sowie von Ubi Soft sind von der Verlosung ausgeschlossen.

Leser-Charts

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	NEU	The Legend of Zelda: The Wind Waker	GC	95%	1
2.	1	Metroid Prime	GC	94%	2
3.	8	Phantasy Star Online	GC	82%	2
4.	3	Zelda: Ocarina of Time	GC/N64	97%	43
5.	2	Super Mario Sunshine	GC	91%	8
6.	5	Resident Evil Zero	GC	89%	3
7.	6	Golden Sun	GBA	85%	13
8.	4	Super Smash Brothers Melee	GC	85%	12
9.	7	FIFA 2003	GC	84%	5
10.	10	Star Fox Adventures	GC	91%	5

PLATZ 1: Legend of Zelda: The Wind Waker

PLATZ 2: Metroid Prime

PLATZ 3: Phantasy Star Online

Wen wundert's: Der kleine Link zieht so gut wie alle in seinen Bann und hat *Metroid Prime* vom Charts-Thron gestoßen. Mal sehen, wie lange er sich dort hält und ob uns damit ein Langzeit-Spitzenreiter erwartet.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	The Legend of Zelda: The Wind Waker	GC	95%	2
2.	NEU	Enter the Matrix	GC	75%	1
3.	2	Metroid Prime	GC	94%	3
4.	NEU	Burnout 2: Point of Impact	GC	89%	1
5.	4	Resident Evil Zero	GC	89%	3
6.	WE	F1 2002	GC	77%	3
7.	NEU	NBA Street 2	GC	84%	1
8.	3	Die Sims	GC	85%	2
9.	7	Mario Party 4	GC	74%	5
10.	WE	Smash Bros. Players Choice	GC	85%	10

PLATZ 1 (GC): The Legend of Zelda: The Wind Waker

PLATZ 1 (GBA): Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	3	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	GBA	78%	2
2.	1	The Legend of Zelda	GBA	90%	2
3.	2	Rayman 3	GBA	87%	3
4.	4	Metroid Fusion	GBA	90%	5
5.	5	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	GBA	90%	8

Most Wanted

Platz/Vormonat			System	Hersteller	Monat
1.	3	Tom Clancy's Splinter Cell	GC	Ubi Soft	5
2.	8	Wario World	GC	Nintendo	6
3.	3	Mario Kart Double Dash	GC	Nintendo	3
4.	9	Pikmin 2	GC	Nintendo	2
5.	NEU	Tony Hawk's Underground	GC	Activision	1
6.	5	Final Fantasy: Crystal Chronicles	GC	Nintendo	7
7.	2	F-Zero	GC	Nintendo	3
8.	6	Resident Evil 4	GC	Capcom	2
9.	10	Pokémon Rubin & Saphir	GBA	Nintendo	2
10.	7	Soul Calibur 2	GC	Nintendo	2

PLATZ 1: Tom Clancy's Splinter Cell

Die *Tony Hawk*-Reihe nimmt kein Ende. Hoffentlich wird die Fortsetzung ein ebenso erfolgreicher Renner wie der Vorgänger. Aufgrund der Veröffentlichung von *Splinter Cell* sehen wir Sam Fisher ein letztes Mal auf Platz 1. Allerdings pirscht er sich bis zum nächsten Mal sicherlich in die Verkaufscharts nach vorne!

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Konnte es kaum erwarten, bis er seinen Urlaub in Anspruch nehmen konnte. Wo er sich allerdings so richtig entspannt, wollte er nicht preisgeben. Naja, er kommt schon wieder.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Wario World

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Sega Arcade Gallery

Nach Redaktionsschluss?
Schwelgt er mit seinem GBA im Gepäck in Erinnerungen an die guten alten *Outrun*-Tage.

FABIAN SLUGA
23, LEITENDER REDAKTEUR

Kann sich einfach nicht damit abfinden, dass er von Udo bei EAs Streetball-Action einen Korb nach dem anderen bekommt. Im Gegenzug ist er beim Fußball ungeschlagen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Wario World

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Rock 'n' Roll Racing

Nach Redaktionsschluss?
Ärgert er die Nachbarn mit Actionfilmen in Verbindung mit seiner fetten Heimkinoanlage.

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

Will Urlaub. Mit Link ständig von Insel zu Insel zu reisen, hinterlässt eben Spuren. Allerdings hat Fabian dafür kein Verständnis und knechtet seine Volontäre weiterhin erbarmungslos.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
The Legend of Zelda: The Wind Waker

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Stuntman

Nach Redaktionsschluss?
Verarztet der Redaktionskrankenpfleger Udo Kerstins wund gedaddelte Daumen.

UDO CRNJAK
25, VOLONTÄR

Hätte sich beinahe superenge (und peinliche) 80er-Jahre-Basketball-Klamotten gekauft. In letzter Sekunde konnte er sich beherrschen und trägt doch lieber den Schlabber-Look.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
NBA Street Vol. 2

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
The Revenge of Shinobi

Nach Redaktionsschluss?
Lässt er seinen Ninja raus und holt das alte verrostete Katana-Schwert aus der Kiste.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

Besser als jedes Blind Date: Auf der E3-Messe in Los Angeles lernte er einige Kollegen persönlich kennen, mit denen sonst nur per E-Mail kommuniziert wird.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
NBA Street Vol. 2

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Castlevania: Aria of Sorrow

Nach Redaktionsschluss?
„Nie mehr 2. Liga!" singen – Kerzen anzünden für die Eintracht hat doch was gebracht ...

MATTHIAS SCHÖFFEL
37, JUNIOR DESIGNER

Unverhofft kommt oft. Das musste auch Matthias am eigenen Leibe erfahren, als er plötzlich von der XBOX-ZONE abgezogen wurde, um Ali bei der N-ZONE abzulösen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Zelda: The Wind Waker

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Rayman 3: Hoodlum Havoc

Nach Redaktionsschluss?
Gibt er sein Gehalt für seine Vinyl-Sammlung aus, die schon gigantische Ausmaße annimmt.

STEFANIE SÄMANN
24, JUNIOR DESIGNER

Trotz flatternder und weithin sichtbarer Peace-Flagge herrscht in Steffis Garten Krieg. Die Terror-Schnecken-Invasoren sind natürlich nur am leckeren Salat interessiert.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Zelda: The Wind Waker

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Super Monkey Ball Jr.

Nach Redaktionsschluss?
Kämpft Steffi mit biologischen Waffen gegen Tierchen, die an ihr frisches Gemüse wollen.

FABIAN HÜBNER
18, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

Fabian wünscht sich ein Adventures-Revival auf dem Game Cube, um mittlerweile zum fünften Male *Grim Fandango* durchspielen zu können. Man darf ja wohl noch träumen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Grim Fandango ... ähh ... Soul Calibur 2

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Invader

Nach Redaktionsschluss?
Versucht er alle Outfits in *Bruce Lee: The Return of the Legend* freizuspielen. Whataaa!

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Freut sich auf seinen Urlaub und die ausufernden Besuche im Freibad. Neben (Ent-)Spannen und feuchten Abkühlungen sehnt er sich danach, mal wieder so richtig auszuschlafen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Mortal Kombat: Deadly Alliance

Momentanes GBA-Lieblingsspiel
James Bond 007: Nightfire

Nach Redaktionsschluss?
Lernt er fleißig die umfangreichen Fahrschulbögen auswendig. Chakka, du schaffst es!

SPIEL DES MONATS

Wario World

Fabian spielt mit Marios härtestem Konkurrenten. Ob die andere Seite der Klempner-Medaille was taugt, könnt ihr in seinem Test lesen.

SEITE 50

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

Black & Bruised 60
Conflict Desert Storm 60
Def Jam Vendetta 59
Disney Sports Basketball 61
Hunter: The Reckoning 57
Int. Superstar Soccer 3 59
NBA Street Vol. 2 58
Red Faction 2 54
The Hulk 56
V-Rally 3 61
Wario World 50

GAME BOY ADVANCE

Bratz Dolls 67
Crazy Taxi 66
Disneys Prinzessinen 66
Donkey Kong Country 65
Dragon Ball Z 64
Iridion 3D 2 67
MegaMan Battle Network 3 Blue 67
Rock 'n' Roll Racing 65
Sega Arcade Gallery 66
Stuntman 66
Tom and Jerry in Infurnal Escape 67

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

Wario World

N-ZONE HIT

Begleitet den dicken Wario auf seiner **Schatzsuche** und meistert dieses total abgedrehte Jump & Run!

OBERWELT Von hier aus gelangt ihr in die vier verschiedenen Welten.

KLASSE Die fantasievollen Endgegner verdienen ein Extralob!

ZIRKUS In dieser Welt machen euch die Clowns schwer zu schaffen!

INVENTAR Hier habt ihr alle gesammelten Items auf einen Blick.

Lange Zeit war es still um *Wario World* und man bekam überhaupt nichts von dem Titel zu sehen. Bei so manchem Dritthersteller läge da die Vermutung nahe, dass der Titel qualitativ einfach nicht gut ist. Möglicherweise war das zwischenzeitlich auch bei Nintendo so, dem fertigen Produkt merkt man davon allerdings nichts mehr an. Denn Nintendo wäre nicht Nintendo, wenn man nicht für einen gewissen Qualitätsstandard bürgen würde und immer wieder für eine Überraschung gut wäre. Erst vor wenigen Wochen überraschte Nintendo dann auch mit der Meldung, dass die findigen Leute von Treasure in Kooperation mit Nintendo für *Wario World* verantwortlich zeichnen. Treasure entwickelte das erst kürzlich erschienene *Ikaruga* für den GameCube und ist bisher hauptsächlich durch erstklassige Shoot 'em Ups aufgefallen. Man durfte also sehr gespannt sein, was Treasure aus *Wario World* machen würde. Und die Story ist mindestens so abgedreht wie das Gameplay.

DIE STORY

In einer fernen Vergangenheit stand die Welt kurz vor der Zerstörung. Ein mächtiger, magischer Diamant besaß die Macht, sämtliche Wünsche der Menschen in böse Erscheinungen zu verwandeln. Doch die Elfen bewahrten die Erde vor der Katastrophe und sperrten den Diamanten für immer weg. Für immer? Wenn es nicht den gierigen Wario geben würde, dann wäre die Welt wohl tatsächlich für alle Zeiten von dem Diamanten verschont geblieben. Doch Wario entdeckte den Diamanten auf einer seiner Schatzsuchen und versteckte ihn in einer seiner zahlreichen Schatzkammern. Es kam, wie es kommen musste: Der Diamant verwandelte Warios Schätze in Monster, die nun über die ganze Welt verteilt sind. Jetzt ist es an euch, Warios Schätze wiederzubeschaffen und die Monster zu vernichten.

Wario World beschreibt man am besten als eine Mischung aus *Super Mario Sunshine* und *Luigi's Mansion*. Ihr steuert Wario durch vier Welten. Darunter befinden sich ein Zirkus-Abschnitt, ein Eislevel, ein Waldgebiet und eine Wüste. Dabei betrachtet ihr die schmucke 3D-Welt stets aus einer vorgegebenen Kamera-Perspektive wie bei Luigis Geisterabenteuer. Ihr hüpft durch die Welten und besiegt eure Feinde mittels

INFO GC-GBA-LINK

Verbindung

Für fleißige Spieler hat Nintendo eine besondere Überraschung parat.

Wer in einem Level sämtliche Schätze erspielt, kommt in den Genuss von acht Minispielen, welche er auf seinen GBA herunterladen kann. Einige davon sind aus *Wario Ware* bekannt. Diese Mini-Spiele sind eine kleine nette Dreingabe, die für ein wenig zusätzlichen Spielspaß sorgt.

TOP Bei diesem Mini-Spiel zählt nur der höchste Highscore.

ZUM KUGELN Die Animationen des Hauptdarstellers sind spitze!

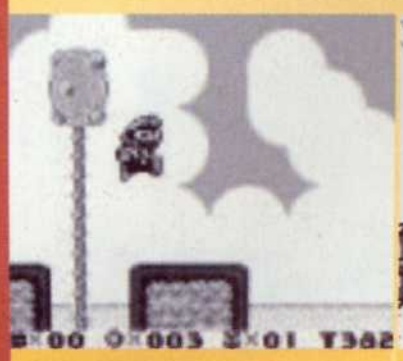
SCHALTERRÄTSEL Gelegentlich ist auch euer Köpfchen gefragt.

INFO ALLE WARIO-SPIELE

Der Hauptdarsteller

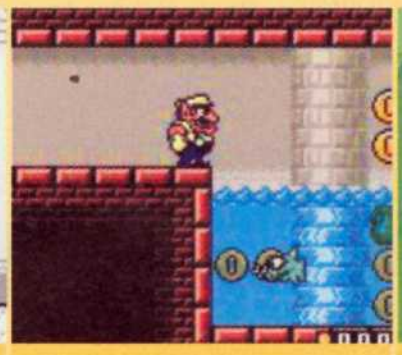
Wario war bisher hauptsächlich Game-Boy-Spielern ein Begriff.

Erst in der letzten Ausgabe stellten wir Wario Ware vor, eine extrem süchtig machende Mini-Spielcollection für den GBA. Seinen ersten Auftritt hatte der neben Bowser härteste Rivale von Mario allerdings in *Super Mario Land 2*, wo Wario als finaler Endgegner auftrat. Unten seht ihr weitere Spiele, in denen Wario eine Hauptrolle spielte. In anderen Spielen wie *Mario Party, Mario Golf* und *Mario Tennis* war Wario ebenfalls spielbar. Demnächst werden wir ihn in Mario Kart: Double Dash!! sehen.

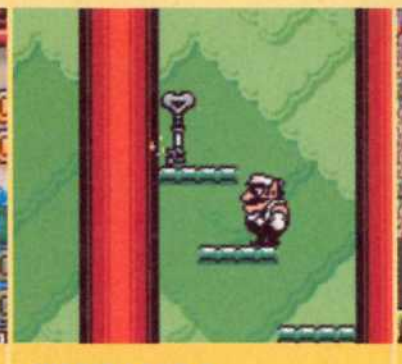


SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS
Game Boy, 1992

SUPER MARIO LAND 3: WARIOLAND
Game Boy, 1993



WARIO LAND 2
Game Boy, 1998



WARIO LAND 3
Game Boy Color, 2000

WARIO LAND 4
Game Boy Advance, 2001

diverser Attacken. So kann Wario schlagen, Feinde durch die Luft wirbeln und Mario-like Stampfattacken ausführen. Diese Aktionen müsst ihr häufig auch einsetzen, um durch verschlossene Türen und Klappen zu kommen. Schnappt euch einfach einen Gegner und wirbelt ihn gegen das Hindernis. Verlieren die Feinde Münzen, so könnt ihr diese mit einem Druck auf die L-Taste aufsaugen. Zwischendurch gibt es immer wieder kleine Geschicklichkeitseinlagen, die bis hin zur Musik frappierend an *Super Mario Sunshine* erinnern (siehe auch Extrakasten). Hier dürft ihr die Kamera auch frei bewegen. Euer Ziel ist es, in jeder Welt Münzen zu sammeln, Warios goldene Statuen wieder zusammenzusetzen sowie den Endgegner jeder Welt platt zu machen. Um den Raum der Bosse zu betreten, müsst ihr vorher jedoch genügend rote Diamanten gefunden haben. Habt ihr das nicht, müsst ihr den Level noch mal genau durchforsten.

TECHNISCH GUT

Die Grafik von *Wario World* ist sehr gut und detailliert. Insbesondere die famosen Animationen von Hauptdarsteller Wario sind klasse! Wenn allerdings viel auf dem Bildschirm los ist, dann gerät das Spielgeschehen schon mal ins Stocken. Soundtechnisch bietet *Wario World* viele atmosphärisch passende Melodien. Vom fröhlichen Zirkussound bis zur gruseligen Orgelmusik auf dem Friedhof lässt der poppige Soundtrack keine Wünsche offen. Richtig klasse sind auch die zahlreichen Soundeffekte sowie die kernigen Sprüche des Hauptdarstellers. Besitzer von modernen Heimkino-Anlagen wird es zudem freuen, dass Treasure dem Titel volle Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung spendiert hat. Alles in allem liefern Treasure und Nintendo mit *Wario World* ein sehr gutes Jump&Run-Abenteuer ab. Die Levels sind sehr abwechslungsreich, die Steuerung simpel und die Animationen göttlich. Hinzu

AB DIE POST Schnappt euch einen Gegner und wirbelt ihn durch die Luft.

WITZIG Wario kann betäubte Gegner gegen andere Feinde schleudern.

INFO GESCHICKLICHKEITSEINLAGEN

Fingerspiele

Bei *Wario World* müsst ihr von Zeit zu Zeit eure Jump&Run-Künste in kleinen Geschicklichkeitseinlagen beweisen.

Diese Geschicklichkeitseinlagen erinnern frappierend an *Super Mario Sunshine*. Hier müsst ihr teilweise hoch über den Wolken über sich bewegende Plattformen springen, an Leitern emporklettern oder auch mal das eine oder andere logische Puzzle lösen. Diese Aufgaben sind weniger anspruchsvoll als die Einlagen bei *Super Mario Sunshine*, sind dadurch aber insbesondere für Einsteiger leichter zu absolvieren.

UNGEFÄHRLICH Fallt ihr hinunter, dürft ihr es netterweise erneut probieren. So gibt es keinen Frust!

ÜBER DEN WOLKEN Drehende und rotierende Plattformen machen euch das Leben schwer.

GESPRÄCHIG Warios derbe Sprüche zwischendurch sind äußerst witzig!

kommt, dass sich die Spielqualität im Spielverlauf immer weiter steigert. Außerdem macht es einfach Spaß, sich einen Feind zu schnappen und diesen mit einer Wirbelattacke den anderen Gegnern um die Ohren zu schmettern. Ein Extralob hat sich das Entwicklerteam von Treasure für die genialen Endgegner verdient! Ein paar Haken hat *Wario World* aber dennoch. Erstens nervt es gelegentlich, dass man die Kamera nicht zu jeder Zeit frei bewegen kann. Zweitens bietet *Wario World* nichts, was man woanders nicht schon gesehen hätte. Und drittens ist das Spiel zu einfach. Die Spieldauer liegt nur knapp über der eh schon geringen Spielzeit von *Luigi's Mansion*. Nichtsdestotrotz sollten alle Jump&Run-Fans diesen Titel auf ihren Einkaufszettel setzen, denn Spaß macht *Wario World* allemal!

FABIAN SLUGA

TEST
WARIO WORLD

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Treasure
Speichern:	10 Blöcke
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **20. Juni**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ **Witzige Animationen**
- ⊕ **Atmosphärischer Sound**
- ⊕ **Gute Spielbarkeit**
- ⊖ **Zu kurze Spieldauer**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	84%	– %	**87%**

„Charmantes Jump & Run mit witziger Grafik. Das perfekte Spiel für zwischendurch!"

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
rettet die Welt.

Wario World ist ein erstklassiges Jump & Run, das enorm viel Spaß macht. Viele Ideen sind zwar geklaut, verschmelzen aber zu einem tollen Spiel. Die Geschicklichkeitsabschnitte machen viel Spaß und frustrieren längst nicht so sehr wie bei *Super Mario Sunshine*. Was eine höhere Wertung allerdings verhindert, ist die Tatsache, dass der Umfang zu gering ist. Das Spiel dauert etwa so lange wie *Luigi's Mansion*, so dass erfahrene Spieler spätestens nach zehn Stunden bereits den Abspann sehen. In diesen zehn Stunden wird man allerdings gut unterhalten.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Super Mario Sunshine — **91%**
Nintendo

Nintendos Klempner stellt auch auf dem GameCube das (Jump&Run-)Maß aller Dinge dar. Ein Pflichtkauf für GameCube-Besitzer!

WARIO WORLD — **87%**
Nintendo

Der dicke Klops kann nicht ganz an die geniale Qualität von *Super Mario Sunshine* heranreichen, begeistert aber trotzdem.

Luigi's Mansion — **87%**
Nintendo

Luigi's Geisterjagd ist zwar kein Jump & Run, ähnelt *Wario World* aber in vielen Punkten. Trotz betagten Alters ein tolles Spiel!

INFO **GEWINNSPIEL**

Hier würde Wario neidisch werden!

In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir ein paar Preise, bei denen auch der gierige Wario nicht widerstehen könnte. Macht mit!

Hauptpreis:

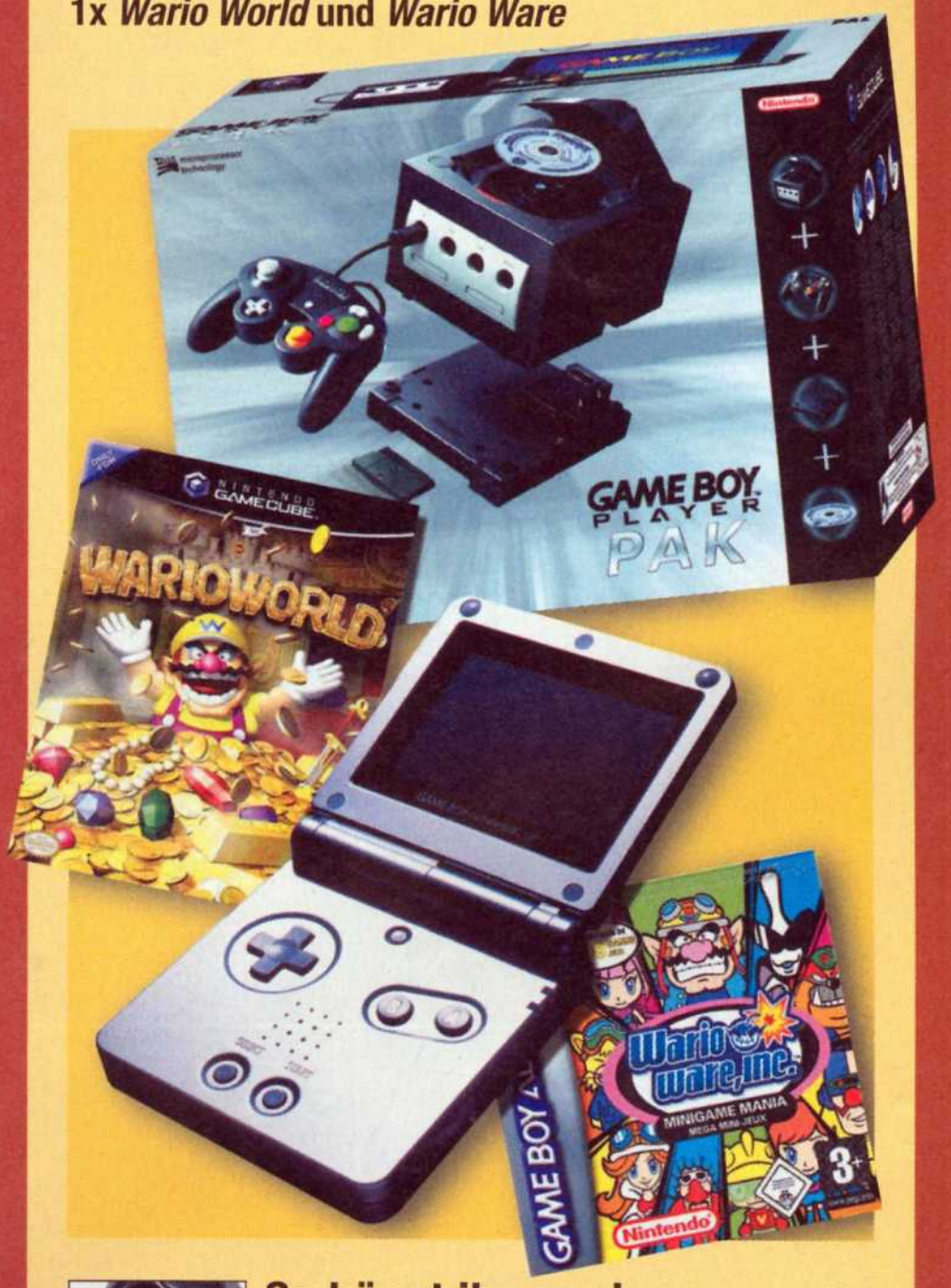
1x Game Boy Player Pak (beinhaltet GameCube, einen Controller und einen Game Boy Player) plus *Wario World* und *Wario Ware*

2. Preis:

1x GBA SP plus *Wario Ware*

3. Preis:

1x *Wario World* und *Wario Ware*



So könnt ihr gewinnen:

Schreibt uns eine SMS mit folgendem Inhalt „nzgewinnen Wario World" an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS)

***Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone (davon 12 Cent Vodafone-Leistung); E-Plus; 02; Mobilcom; Debitel**

Oder schickt uns eine ausreichend frankierte Postkarte mit der richtigen Antwort an folgende Anschrift: Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Wario World, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Teilnahmeschluss ist der 18. Juli 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Red Faction 2

Der GameCube schrie nach einer Revolution und er bekommt sie auch! **Weg mit der Mauer!**

Für Würfelbesitzer ist dies die erste „Revolution" im Ego-Shooter-Bereich. Das PS2-Pendant zieht schon seit einem knappen halben Jahr weite, destruktive Kreise und konnte bereits viele Spieler begeistern. THQ und deren In-House-Entwicklerteam Cranky Pants Games wollten diesen außergewöhnlichen Shooter auch den anderen Plattformen zugänglich machen. Und da kommt er auch schon.

ZUKUNFTSMUSIK

Die Erde wird durch einen sinnlosen Kampf um Macht und Kontrolle immer weiter an den Rand der Vernichtung getrieben. Eine Untergrundorganisation namens Red Faction möchte der vorherrschenden Ungerechtigkeit endlich ein Ende bereiten und wehrt sich erbittert gegen den korrupten Diktator Sopot. Mit in dieser Gruppe sind einige mit Nanotechnologie ausgestattete Söldner, von denen der Spieler den Sprengstoffexperten Alias das gesamte Spiel hindurch kontrolliert. Aufgrund der besonderen Geo-Mod-Engine kann im Verlauf des Actionspektakels so gut wie die gesamte Architektur in den Levels beseitigt werden. Im Klartext heißt das: Hat man einen Granatwerfer im Gepäck und steht vor einer verschlossenen Tür, ballert man sich einfach eine neue. Neben der Möglichkeit, sich mit genügend Feuerkraft eine Abkürzung quer durch die Levels zu ballern, besitzt der Charakter eine Karma-Anzeige. Je nachdem, wie man sich Zivilisten gegenüber verhält (also am Leben lässt oder umbringt), füllt oder lehrt sich dieser Balken und entscheidet am Ende des Spieles darüber, welche der fünf verschiedenen Endsequenzen man zu sehen bekommt. Apropos Ende. Nach nur sieben bis acht Stunden hat man das brachiale Actionwerk geknackt, was nicht gerade viel ist. Sehr hohen Wiederspielwert bieten allerdings die vielen freischaltbaren Extras. Nach immer größeren Erfolgen kann man sich nette Artworks oder sämtliche Zwischen- und Endsequenzen anschauen.

FACKELN UND MISTGABELN, NUR MODERNER

Doch bis dahin ist es ein bleihaltiger Weg. Hartnäckige, aber auch recht unterbelichtete Gegnerscharen, die an Abgefahrenheit immer mehr zunehmen, wollen aus dem Weg geräumt werden. Dazu stehen insgesamt 15 unterschiedliche Waffensysteme zur Verfügung, von denen jedes zu gegebener Zeit die ideale Anwendung findet. In einigen Bereichen übernimmt der Spieler die Kontrolle über eines von verschiedenen Vehikeln. Panzer, Hubschrauber, U-Boote oder ein Mech-Anzug lassen sich wunderbar dazu missbrauchen, alles, was sich bewegt, einfach umzumähen. Allerdings ist der Spielfluss bei der Übernahme von einem Panzer oder einem Mech-Anzug etwas träge. Aufgrund der geringen Länge fällt dieses Faktum aber nicht besonders negativ ins Gewicht. *Red Faction 2* bietet aber auch die Möglichkeit, zusammen mit drei Kumpels heiße Gefechte zu veranstalten. Sieben Mehrspieler-Modi mit 40 Karten und einer stolzen Zahl von 41 Spielermodellen können durchaus überzeugen. Damit auch hier die sichtbaren Auswirkungen auf das Bauwerk bestehen bleiben, haben die Entwickler sämtliche herumliegenden Waffenmodelle als Bitmaps dargestellt. Verzichtbare Animationen der Spieler

KLAUSTROPHOBIE Wer nicht genügend Platz zum Agieren hat, schnappt sich einfach die richtige Waffe und schafft sich welchen. An einigen Stellen hat die Zerstörung der Umgebung aber auch spielerische Zwecke.

INFO GEWINNSPIEL

Zuschlagen und gewinnen!

Die Red Faction ruft zur Revolution auf und ihr könnt ein Teil davon werden. Wir verlosen in Zusammenarbeit mit THQ sehr interessante Preise, mit denen ihr die Revolte zum gewünschten Erfolg führen könnt. Dazu müsst ihr einfach folgende Frage beantworten:

Wie heißt der spielbare Hauptcharakter in *Red Faction 2*?

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis

Nintendo GameCube mit *Red Faction 2*-Airbrush-Motiv, plus *Red Faction 2* für den GameCube

2. Preis

Red Faction 2-VIP Pack, bestehend aus *Red Faction 2* für den GameCube, *Red Faction 2*-T-Shirt, einem Tarnstift und einem Knick-Licht

3. - 5. Preis

Jeweils 1x *Red Faction 2* für den GameCube

6. - 10. Preis

Jeweils 1x *Red Faction 2*-T-Shirt

So könnt ihr gewinnen:

Schreibt uns eine SMS mit folgendem Inhalt „nzgewinnen Red Faction 2?“ (das Fragezeichen steht für eure Antwort) an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS)

*Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone (davon 12 Cent Vodafone-Leistung); E-Plus; 02; Mobilcom; Debitel

Oder schickt uns eine ausreichend frankierte Postkarte mit der richtigen Antwort an folgende Anschrift: Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Red Faction 2, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Teilnahmeschluss ist der 18. Juli 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von THQ und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE		PLAYSTATION 2		XBOX	
Umfang:	44 Abschnitte	Umfang:	44 Abschnitte	Umfang:	44 Abschnitte
Ladezeit:	15 Sekunden	Ladezeit:	13 Sekunden	Ladezeit:	12 Sekunden
Sound:	Stereo	Sound:	Stereo	Sound:	Dolby Digital 5.1
Grafik:	★☆☆	Grafik:	★★☆	Grafik:	★★★
GESAMT:	★☆☆	GESAMT:	★★☆	GESAMT:	★★★

FAZIT: Rein technisch gesehen hat die Xbox-Version eindeutig die Nase vorn. Konstante 60 Bilder pro Sekunde und 5.1-Surround-Sound sprechen eine deutliche Sprache. Spielerisch und vom Umfang her sind alle drei Versionen identisch.

wurden ebenfalls weggelassen. Dadurch soll eine konstante und spielbare Bildwiederholungsrate gewährleistet bleiben. Auch im Einspieler-Modus kommt die Engine nie ins Ruckeln. Hübsche Texturen und gelungene Animationen aller Figuren runden das positive Bild ab. Richtig wuchtig kommt die Soundkulisse rüber. Krachende Explosionen und atmosphärische Musik lassen perfektes Endzeit-Feeling aufkommen. Einzig und allein die deutsche Synchronisation ist ziemlich in die Hose gegangen und stört etwas das akustische Gesamtbild.

UDO CRNJAK

JA, DA SCHAU HER Den Mech-Anzug nehm ich doch gleich mit. Mal sehen, was der so alles für lustige Sachen machen kann (Hähä).

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
reißt alles ein.

Der Titel kommt in keiner Situation an die grafische Brillanz eines *TimeSplitters 2* heran, was bei mir den Eindruck einer weiteren lieblosen Konvertierung entstehen lässt. Auch ist das Spiel für heutige Verhältnisse viel zu kurz geraten. Allerdings wird in dieser Zeit Action der besonderen Art geboten, was auch der coolen und vielfältigen Geo-Mod-Engine zu verdanken ist. Im Mehrspieler-Modus kann man sich, aufgrund des großen Umfangs, sehr lange köstlich amüsieren. Alles in allem bleibt *Red Faction 2* ein Actiontitel, der mit seiner interessanten Technik auf jeden Fall mächtig Laune macht.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

TimeSplitters 2 — 88%
Eidos
Reist durch die Zeit mit der Bleispritze im Gepäck. Aliens wollen die Menschheit durch Eingriffe in der Vergangenheit ausrotten.

James Bond 007: Nightfire — 85%
Electronic Arts
Der coolste Geheimagent der Welt stürzt sich in vielerlei Gefahren. Mit Knarre und jeder Menge Frauen rettet James Bond die Welt.

RED FACTION 2 — 84%
THQ
Schwingt die virtuelle Abrissbirne und kämpft auf der Erde der Zukunft für Gerechtigkeit. Geballert wird einfach immer und überall.

TEST
RED FACTION 2

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Cranky Pants Games
Speichern:	7 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.thq.de**

Spieler: **1-4**	USK-Freigabe: **Ab 16 Jahren**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 60,-**

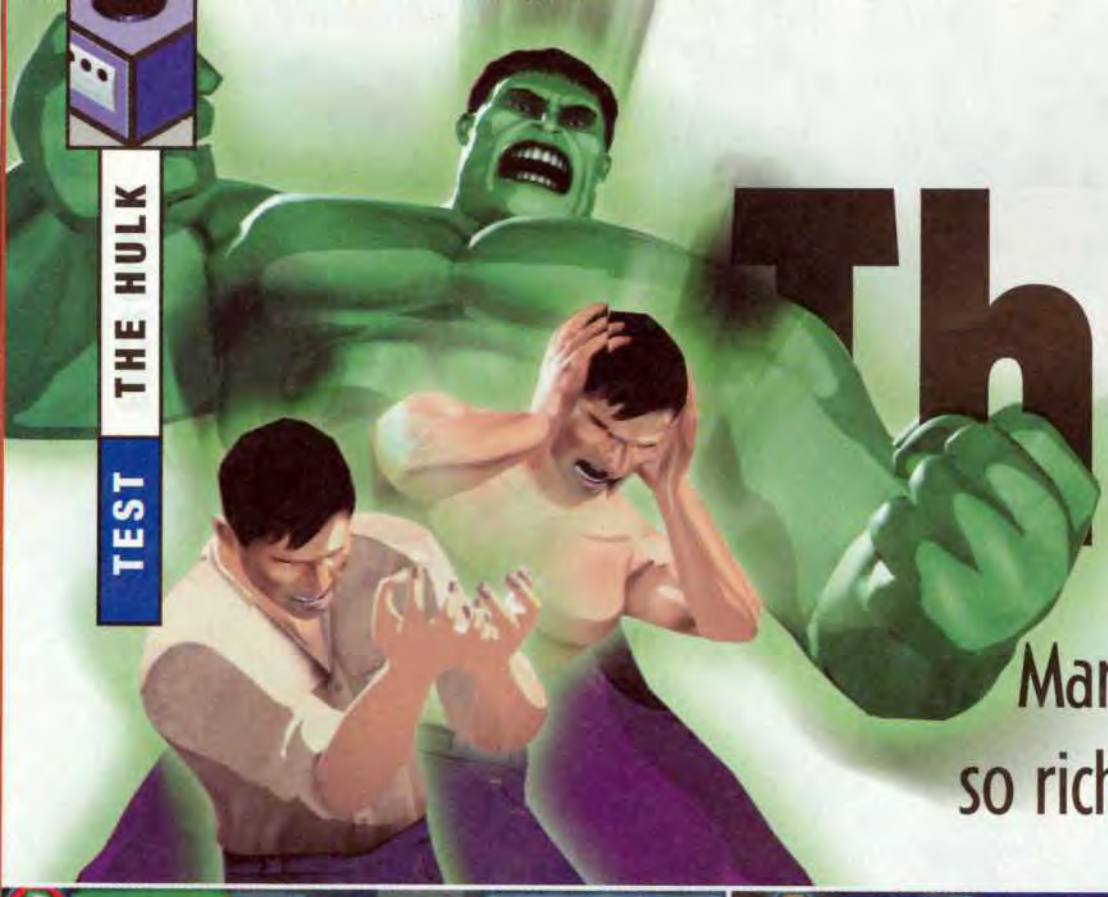
- ⊕ Verbesserte Geo-Mod-Engine
- ⊕ Umfangreicher Mehrspieler-Modus
- ⊖ Geringe Spieldauer
- ⊖ Unpassende Synchronisation

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
73%	80%	84%	83%

„**Unterhaltsames Actionspiel** mit toller akustischer Kulisse. Leider im Einspieler-Modus viel zu kurz.“

The Hulk



Marvels große, **grüne Abrissbirne** räumt so richtig auf. Also, packt die Schutzhelme aus.

ZURÜCKTRETEN In den Levels lässt sich nahezu alles zerstören.

SCHLAFENDE HUNDE Als Bruce Banner sollte man in bester Splinter-Cell-Manier möglichst leise und unauffällig bleiben.

HINTERRÜCKS Angriffe aus dem Hinterhalt sind die einzige Waffe von Dr. Bruce Banner.

Filme mit berühmten Comicfiguren haben in den letzten zwei Jahren Hochkonjunktur. Superhelden wie Spider-Man und Daredevil machten den Anfang auf der Leinwand und nach kurzer Zeit auch auf den heimischen Konsolen. Diesen Sommer kommt nun der nächste Marvel-Star in die Kinos und Konsolen. Die Rede ist von Hulk, dem grünen Hünen mit der Mordswut im Bauch. Sein GameCube-Abenteuer ist dabei nicht eine einfache Adaption des Films, sondern mehr oder weniger eine Fortsetzung. Eingeleitet wird das Ganze von einem hübschen Renderintro, das durch die Farbwahl und die verwendete Technik einen herrlichen Siebzigerjahre-Charme versprüht. Danach geht's auch gleich so richtig los. Das Spiel ist in zwei Spielarten unterteilt.

SCHLEICHEN UND NIEDERREISSEN

Als Dr. Bruce Banner erledigt man von Zeit zu Zeit diverse Erkundungstouren und Schleicheinlagen, die vom Anspruch her nicht die Klasse eines *Splinter Cell* erreichen. Hat man als Bruce Banner einen neuen Bereich erreicht, geht es dann als Hulk weiter. In der Gestalt des wütenden Hünen macht man alles nieder, was sich einem in den Weg stellt. Hierfür kann man neben diversen Schlag- und Griffkombinationen auch das komplette Inventar verwenden. Tische, Kisten und sogar Betonpfeiler können dazu benutzt werden, den zahlreichen Gegnern Kopfschmerzen zu verpassen. Wenn Hulk so richtig die Nase voll hat, kann er einige vernichtende Attacken loslassen, die alles in seiner Umgebung auslöschen. Die Verteilung der beiden Spielarten ist durchweg gelungen. Für die stimmungsvolle Verknüpfung der Levels sorgen die tollen Zwischensequenzen. Während der brachialen Action bekommt man eine solide Grafik zu Gesicht. Eine bis einige wenige Ausnahmen konstante Bildwiederholungsrate und komplett zerstörbare Umgebungen machen einen guten Eindruck. Der Sound tut ein Übriges, um das positive Gesamtbild abzurunden. Zahlreiche Extras, wie Filmtrailer, Making-ofs und Bildergalerien, veranlassen den Spieler, weitere Male zum Joypad zu greifen.

UDO CRNJAK

SO RICHTIG SAUER ... wird Hulk, wenn die Wutanzeige voll ist. Dann lässt er eine verheerende Superattacke vom Stapel und es herrscht Ruhe im Karton.

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak sieht grün.

Die Inszenierung des Titels ist durchweg gelungen. Hübsche Zwischensequenzen und eine ausgeglichene Verteilung der beiden Spielfiguren (Bruce Banner und Hulk) bringen die nötige Abwechslung. Das Spielprinzip hätte hingegen ruhig etwas mehr Variantenreichtum vertragen können. Macht es anfänglich noch richtig Spaß, alles niederzuknüppeln, wird es nach einiger Zeit doch etwas eintönig. Ausstattung bietet *The Hulk* ebenfalls ausreichend, was Fans des grünen Kraftpaketes erfreuen wird.

TEST
THE HULK

Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Universal Interactive
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: www.vivendi-universal-interactive.de

Spieler 1	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Termin 26. Juni	Preis Ca. € 60,-

- ⊕ Brachialer Sound
- ⊕ Tolle Zwischensequenzen
- ⊖ Auf Dauer eintönig
- ⊖ Teilweise sehr hart

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	75%	– %	73%

„**Coole Action** mit dem großen, grünen Berg. Leider spielerisch etwas eintönig geraten."

SPIELPLATZ Ein bisschen schaukeln wollen die Zombies wohl kaum!

VORSICHT! Die stinkende Brut kommt aus allen Löchern gekrochen.

Hunter: The Reckoning

Dieses **blutige Schlachtfest** ist nichts für schwache Nerven.

Hack & Slay bis zum Abwinken ist wohl die beste Beschreibung für dieses Spiel. In diesem 3D-Action-Adventure steuert ihr nämlich einen von vier zur Auswahl stehenden Jägern, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, das Böse wieder in seine Schranken zu weisen. Zu Beginn des Spiels erfahrt ihr den Grund des blutigen Massakers: Im kleinen, beschaulichen Städtchen Ashcroft soll der gefürchtete Serienmörder Nathaniel Arkady auf dem elektrischen Stuhl hingerichtet werden. Allerdings läuft dabei eine Kleinigkeit schief. Während Stromstöße seinen Körper durchzucken, wandert seine Seele in die Körper der Beiwohnenden und verwandelt sie in Ausgeburten der Hölle – mit Ausnahme von vier Personen: den Huntern. Ab diesem Zeitpunkt herrscht pures Chaos und tausende fleischgierige Zombies durchstreifen die Stadt. Die wenigen noch lebenden Einwohner müssen gerettet werden!

DIE ZOMBIE-JÄGER

Nun ist es an euch, in die Rolle eines Hunters zu schlüpfen und die Jagd auf die Ekelpakete zu eröffnen! Ihr habt die Auswahl zwischen Deuce, der eine Streitaxt sein Eigen nennt, der Säbel schwingenden Samantha, dem Armbrustträger Pater Cortez oder Kassandra, die gleich beidhändig ihre Revolver auf die faulige Brut richtet. Alle vier besitzen außerdem noch andere Fähigkeiten. So kann Kassandra beispielsweise am schnellsten laufen, Samantha heilt sich selbst, Deuce führt, wenn nötig, einen verheerenden Rundschlag mit seiner Streitaxt aus und Pater Cortez vernichtet die Zombies mit geistlichen Mitteln. Während des Spiels könnt ihr natürlich auch von anderen Waffen, wie z. B. MGs, Schrotflinten, Feuerwerfern oder sogar Kettensägen, Gebrauch machen. Nach kurzer Spielzeit wird einem schnell klar, dass man ohne ein beachtliches Waffenarsenal keinen allzu großen Auftritt haben wird. Obwohl die Jagd auf die schlurfenden Gestalten recht gut in Szene gesetzt wurde, enttäuscht hingegen das karge Leveldesign ein bisschen. Der soundtechnischen Untermalung hätte – trotz Dolby Surround – ebenfalls etwas Abwechslung nicht geschadet. Das Gemetzel kann dafür auch zu viert gestartet werden, allerdings verliert man angesichts der hordenweise auftretenden lebenden Leichen ab und zu den Überblick.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
metzelt alles nieder.

Zur Abwechslung mal absolut nichts denken zu müssen und einfach die gegnerische Meute niederzumähen, ist ja auch mal ganz nett! Nach einiger Zeit gestaltet sich das Gameplay allerdings etwas monoton. Der absolut lineare Levelaufbau bietet zudem zu wenig Bewegungsfreiraum. Echte Hack&Slay-Fans werden aber trotz der Mängel ihre Freude daran haben.

TEST

HUNTER: THE RECKONING

Genre:	Action
Hersteller:	Virgin Interactive
Entwickler:	High Voltage
Speichern:	1 Block
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.virgininteractive.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **20. Juni**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ **Schlachten bis zum Abwinken**
- ⊕ **Vier unterschiedliche Spielcharaktere**
- ⊖ **Karges Leveldesign**
- ⊖ **Mangelhafte Grafik**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
61%	58%	**74%**	70%

„Hardcore-Hack&Slay-Fans werden sich dafür begeistern können, andere wohl weniger."

FULL HOUSE Zu viert macht das Tricksen und Abheben besonders viel Spaß und ist somit eines der spaßigsten Highlights des Spiels.

POSER! Bevor es losgeht, gibts erst eine kleine Kostprobe der ansässigen Hausherren des Platzes.

NBA Street Vol.2

See ya on the street again! Auf beängstigend schmuddeligen Hinterhöfen warten total irrwitzige Streetball-Duelle und Monsterdunks auf euch.

Alle Basketball-Fans ohne viel Zeit oder Lust, sich durch verwirrende Menüs oder Taktiken zu quälen, bekommen mit *NBA Street Vol. 2* die Chance, einfach drauflos-zudunken. Der erste Teil war hierzulande nur als Importversion zu bekommen. Im Nachfolger haben die Entwickler jedoch noch einmal eins draufgepackt. Angefangen bei der grafischen Präsentation, die mit ausgereifteren Animationen um Längen besser aussieht. Die umfassende Frischzellenkur haben die Jungs von EA Big mit neuen und abgefahreneren Pass-, Dribbel- und Dankmöglichkeiten konsequent weitergeführt. Meterhohe Sprünge mit krachenden Dunkings, wieselflinke Dribblings und sogar abgefahrene „No Look"-Pässe sind dank einfacher Tastenbefehle ohne Verrenkungen möglich.

DUNKEN, BIS DER KORB BRENNT

Vor allem die Turbo-Funktion sollte man stets einsetzen. Jede Schultertaste kann für schnellere Bewegungen gedrückt werden. Betätigt man zwei oder sogar alle drei Tasten, werden die Aktionen schneller und freakiger. Je abgefahrener und umfangreicher die Kombinationen, desto schneller füllt sich die Spezialleiste. Sobald diese komplett gefüllt ist, kann man einen besonders imposant in Szene gesetzten Gamebreaker-Move ausführen. Neu ist die Möglichkeit, die Gamebreaker-Leiste ein zweites Mal zu füllen. Die daraus resultierende höhere Wirkung des Spezialdunks versteht sich wohl von selbst. Aber auch in Sachen Ausstattung macht der Nachfolger deutlich mehr Punkte. Neben vielen NBA-Größen kann man sogar mit ca. 25 legendären Spielern wie Larry Bird, Wilt Chamberlain oder Earvin „Magic" Johnson auf dem Court zaubern. Die Modusauswahl lässt ebenfalls keine Wünsche offen. Neben einem schnellen Spiel kann man es auch im NBA-Challenge-Modus mit den Teams der gleichnamigen Liga aufnehmen. Wer einem selbst erstellten Spieler den Status einer Legende verpassen möchte, hat dazu im „Be a Legend"-Modus die Gelegenheit.

UDO CRNJAK

SHOW-TIME Der zweifache Gamebreaker-Dunk ist sehr schick in Szene gesetzt. Ein richtiger Hingucker.

NOT IN MY HOUSE Dieser Block war etwas zu beherzt. Aber Hauptsache, der Ball landet nicht im Korb.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak
ist Dunkmaster Flash.

Liebhaber schneller und unkomplizierter Basketballaction kommen an *NBA Street Vol. 2* nicht vorbei. Aufgrund der geringen Spieltiefe kann das Spiel allerdings nicht dauerhaft begeistern. Der Mehrspieler-Modus trumpft aber so richtig auf und garantiert spaßige und unterhaltsame Matches mit allem, was dazugehört. Inklusive verbaler Sticheleien. Technisch haben die Entwickler ordentliche Arbeit abgeliefert. Die seltenen Clipping-Fehler trüben den grafischen Gesamteindruck ein wenig.

TEST
NBA STREET VOL. 2

Genre:	American Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Big
Speichern:	7 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränku**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Irrwitzige Dunkings
- ⊕ Flüssige Animationen
- ⊖ Geringe Spieltiefe
- ⊖ Schwierigkeitsgrad unausgewoge

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZE
79%	85%	**84%**	82

„Im Mehrspieler-Modus absolut witziges **Street ball-Spektakel**. Spie lerisch etwas flach."

Def Jam Vendetta

Yo, was guckst du? Posen und Prügeln im richtigen **Getto-Ambiente!**

Holt die Baggy-Pants und die schweren Eisenketten heraus und prügelt euch – so das Konzept von *Def Jam Vendetta*. EAs Wrestlingspiel bietet große Muskelprotze, fette Hip-Hop-Beats und jede Menge heiße Mädels. Prügeln kann man mit einem von insgesamt 39 Wrestlern, darunter auch Rap-Größen wie Redman oder DMX. Geboten wird Wrestling der coolen Art. Man kann seinen Kontrahenten mit Schlägen eindecken oder durch Würfe im und außerhalb des Rings zeigen, wer der Herr im Haus ist. Wenn man seine Spezial-Leiste auch noch durch kontinuierliche Schläge aufgeladen hat, lässt sich ein vernichtender Blaze-Move vollführen. Spielerisch ist das ganze Spektakel recht ordentlich und die Steuerung ziemlich schnell verinnerlicht. Die Grafik wirkt mit ihren netten Charaktermodellen überzeugend. Lediglich oft auftretende Clipping-Fehler trüben den guten Eindruck.

UDO CRNJAK

KOMM HER, DU! Böse ausschauen ist Pflicht.

BLAZE-MOVE Kriegt man den Gegner so zu fassen, verabschiedet sich nicht nur seine Energie.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak
breaks ya neck!

Dieser Wrestling-Titel fällt nicht nur wegen seiner andersartigen Präsentation aus der Rolle. Besonders gelungen sind die kleinen Filmchen vor den Kämpfen, die gekonnt auf die Hinterhofkeilerei einstimmen. Spielerisch gehen die kompliziertesten Moves schnell von der Hand und auch im Mehrspielermodus ist der Titel für lange Zeit unterhaltsam. Als nette Dreingabe gibt es nicht nur reale Rapstars zum Verkloppen, sondern auch Bildergalerien mit hübschen Mädels.

TEST
DEF JAM VENDETTA

Genre:	Wrestling
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Internet:	www.electronic-arts.de
Spieler:	1-4
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Termin:	20. Juni
Preis:	Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
81%	79%	**83%**	80%

International Superstar Soccer 3

Die Superstars geben sich auch in der dritten Runde die Ehre.

International Superstar Soccer 3 kommt aus dem Hause Konami. Neue Ansätze und zahlreiche Verbesserungen zum Vorgänger sollten die Fußballerherzen erobern. Leider hat das nicht hundertprozentig geklappt. Die Präsentation und die Spieleranimationen sind zwar ganz gut gelungen, nur leider sind spielerisch noch einige Mängel vorhanden, die den Spielspaß drücken. So ist die Kollisionsabfrage nicht immer astrein und auch die stellenweise mangelhafte KI der Spieler sorgt für Frust auf dem Platz. Gerade beim Versuch, einen kontrollierten und strategischen Spielaufbau durchzuführen, werden diese Schwächen deutlich. Gelegenheits-Kicker können trotzdem unterhaltsame Spiele mit *ISS 3* erleben. Jede Menge Spielmodi und freischaltbare Extraboni sorgen für die nötige Abwechslung.

UDO CRNJAK

CHANCENLOS In der Wiederholung kann man jedes Tor genießen.

'TSCHULDIGUNG So ein derbes Foul bleibt nicht ohne Konsequenzen.

MEIN FAZIT **GUT**

Udo Crnjak
hat Saisonpause.

Nachdem die erste Begeisterung über die Präsentation und die Grafik verflogen ist, machen die Schwächen deutlich auf sich aufmerksam. Wer es richtig simulationslastig mag, sollte sich lieber *Winning Eleven 6* importieren. Unterm Strich bleibt ein Arcade-Fußballspiel, das durch seinen Umfang und die geringe Spieltiefe auch Gelegenheits-Kicker für längere Zeit an den Bildschirm fesselt.

TEST
ISS 3

Genre:	Fußball
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami Osaka
Speichern:	59 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo
Internet:	www.konami-europe.com
Spieler:	1-4
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
72%	68%	**74%**	72%

Conflict Desert Storm

Taktik-Shooter auf glühend heißem **Wüstensand.**

Durch die aufbereitete Thematik der ersten Irak-Krise birgt *Conflict Desert Storm* eine gewisse Brisanz. Allerdings hatte sich Pivotal Games weit vor der Anbahnung einer zweiten Kriegssituation im Nahen Osten an die Entwicklung des Titels gemacht. Vor Beginn trifft man die Wahl zwischen zwei Spezialeinheiten, der SAS und der amerikanischen Delta Force. Die Missionen reichen dabei von Befreiungsaktionen bis hin zu Seek-and-Destroy-Aufträgen. Während der Einsätze kann man seinen Kameraden einfache Befehle erteilen, die aufgrund der guten KI sehr gut ausgeführt werden. Grafisch macht der Titel einen grundsoliden Eindruck, wenn auch im kooperativen Vierspieler-Modus die Framerate doch merklich leidet. Atmosphärisch kann das Spiel durch die gelungene Sound-Untermalung und den Funkkontakt Bonuspunkte einheimsen.

UDO CRNJAK

ATMOSPHÄRISCH Die leer gefegten Straßen wirken sehr beklemmend.

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak hat das Kommando.

Die vielfältigen Missionen und Einsatzmöglichkeiten eurer Teamkollegen machen jede Menge Laune. Auch wenn technisch mit Sicherheit mehr drin gewesen wäre, macht dieser Taktik-Shooter gerade wegen seiner guten Atmosphäre viel Spaß. Während der kooperativen Mehrspieler-Missionen macht der Spielspaß nochmals einen Sprung nach oben.

TEST
CONFLICT DESERT STORM

Genre:	Action
Hersteller:	BigBen
Entwickler:	Pivotal Games
Speichern:	8 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II
Internet:	www.bigben-interactive.de
Spieler: 1-4	USK-Freigabe: Ab 16 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 55,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
65%	74%	**78%**	74%

Black & Bruised

Frauen, Opas und Strafgefangene lassen die **Fäuste fliegen.**

Vivendi bittet für eine kleine Runde Backpfeifen in den Ring. Dafür stehen dem Spieler insgesamt 19 verschiedene, gut modellierte Charaktere zur Verfügung. Zierliche Blondine vom Lande, adeliger Dickwanst oder furchteinflößender Sträfling: Für jeden Geschmack ist was dabei. Vermöbelt wird in knapp 21 unterschiedlichen Arenen, deren Hintergründe recht spärlich animiert sind. Auch die musikalische Untermalung hätte ruhig etwas spektakulärer ausfallen können. In mehreren Spielmodi, wie dem Turnier-, dem Trainings- oder dem Boxerleben-Modus, kann man seine Fähigkeiten unter Beweis stellen. Sehr schön gestaltet wurde das Boxerleben. Vor allen Kämpfen werden in typischer Comic-Manier kleine Einleitungen geboten, in denen auch mal durchaus witzige Anspielungen auf diverse Filme vorkommen.

UDO CRNJAK

DICKE LIPPE Auch Adelige bekommen hin und wieder kräftig die Hucke voll.
SPECIALMOVE Man kann sogar fiese Superattacken durchführen.

MEIN FAZIT OK

Udo Crnjak verteilt Schläge.

Ich war doch recht von den dynamischen Kämpfen überrascht. Mit etwas Übung kann man vernichtende Kombos auf den Gegner einprasseln lassen. Die Simulation des Boxerlebens ist ebenfalls sehr ansprechend geworden und entlockt dem Spieler den einen oder anderen Lacher. Etwas mau ist allerdings die Hintergrundgestaltung, sowohl in grafischer als auch in akustischer Hinsicht.

TEST
BLACK & BRUISED

Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Majesco
Speichern:	1 Block
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.majesco.com
Spieler: 1-2	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 55,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
65%	57%	**69%**	67%

Disney Sports Basketball

Mickey mit dem Rebound und Pluto, **er slamt ihn rein!**

Was die NBA kann, das kann Disney schon lange. Das war vielleicht der Gedanke hinter dem Spiel, aber zu mehr hat's dann doch nicht gereicht. Die Figuren sind nett gestaltet. Auch die Stadien sehen mit Spiegelungen auf dem Boden und diversen Lichtspielen ganz gut aus. Spielerisch ist der Titel aber mit Sicherheit nicht als Konkurrenz für *NBA 2K3* gedacht. Eindeutig arcadelastig, wurde bei der Spieldynamik trotzdem mächtig gepatzt. Zu träge und immer nach dem gleichen Prinzip ablaufend, langweilt das Geschehen doch recht schnell. Fünf Spielmodi bieten dennoch genug an Material, um sich einige Zeit mit dem Titel auseinander zu setzen. Das eindeutige Highlight des Spiels ist der Mehrspielermodus. Hier kann man zu viert vor dem Fernseher witzige Matches erleben. Im Einspielermodus verliert man aber recht schnell das Interesse.

UDO CRNJAK

DA KOMMEN SIE! Jede Mannschaft hat ihren persönlichen Auftritt.

GÄHN! Von Beginn an stört das viel zu träge geratene Gameplay. Schade!

MEIN FAZIT OK

Udo Crnjak
spielt lieber mit Stil.

Leider ist auch dieser Funsport-Titel aus der Disney-Reihe nichts Besonderes. Jüngere Spieler können dem Spiel mit Sicherheit einiges abgewinnen, da Mickey und Co. recht witzig aussehen. Spielerisch werden aber die Hosen runtergelassen und es präsentiert sich ein langweiliger Titel, der durchweg nach ein und demselben Prinzip funktioniert. Längerfristig kann auch der Mehrspielermodus nicht fesseln, obwohl er eigentlich noch das heimliche Highlight des Spiels darstellt.

TEST
DISNEY SPORTS BASKETBALL

Genre:	American Sports
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	15 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo
Internet: **www.konami-europe.com**	
Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **20. Juni**	Preis **Ca. 60,-**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
62%	61%	**58%**	55%

V-Rally 3

Trotz sehr **guter Ansätze** hat dieses Spiel leider einen gravierenden Haken.

Im Gegensatz zu den meisten Rennspielen prescht ihr bei *V-Rally 3* permanent alleine auf Zeit durch die Pampa. Wählen dürft ihr zwischen zwei unterschiedlichen Spielmodi. Entweder entscheidet ihr euch für Einzelrennen oder ihr versucht gleich im V-Rally-Modus Karriere zu machen. Um hier über zahlreiche Strecken in sechs verschiedenen Ländern zu heizen, dürft ihr z. B. in einem Subaru Impreza, einem Citroën Saxo oder einem Ford Puma Platz nehmen. Angemessene Rennerfolge werden mit einem Aufstieg aus der 1,6-Liter- in die 2,0-Liter-Liga belohnt. Durch nette Details wie winkende Zuschauer oder sogar kreuzende Rehe macht das Spiel grafisch zwar einen guten Eindruck, allerdings hinterlässt die Steuerung einen faden Beigeschmack. Trotz vieler Einstellungsmöglichkeiten wie Aufhängung, Reifendruck, Lenksensibilität etc. reagieren die Boliden zu sensibel und unpräzise. Ungewolltes Wegdriften oder Überschläge sind daher keine Seltenheit. Allzu schnell kommt man so in den Genuss des gelungenen Schadensmodells. Die Fahrzeuge strotzen nach einigen Runden nicht nur vor Dreck, sondern weisen auch Schäden wie z. B. kaputte Windschutzscheiben oder herunterhängende, klappernde Stoßstangen auf.

KERSTIN SPRINGER

DRECKSCHLEUDER Ein Besuch in der Waschanlage wäre angebracht.

UND TSCHÜSS Hier verabschiedet sich gerade in hohem Bogen ein Kotflügel.

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer
driftet ab.

Schade, schade. Aus *V-Rally 3* hätte wirklich ein spitzenmäßiger Offroad-Racer werden können. Die derart vermurkste Steuerung, das mit Abstand Wichtigste an einem Rennspiel, verwehrt dem Spiel jedoch eine höhere Wertung. Da ließ sich ja der Vorgänger fast noch besser steuern.

TEST
V-RALLY 3

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Eden Studios
Speichern:	14 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Surround
Internet: **www.atari.de**	
Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **26. Juni**	Preis **Ca. € 50,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	71%	70%	**73%**

"...DER ACTIONKNALLER DES JAHRES..."

COMPUTER BILD SPIELE 01/03

THERE IS ONLY ONE WAY TO...

ENTER THE MATRIX™

Skript & Regie: Die Wachowski-Brüder, Schöpfer der Matrix™-Trilogie.

IM HANDEL ERHÄLTLICH

Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved.
Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo, all rights reserved.

™ & © Warner Bros.
WBIE LOGO ™ & © Warner Bros.
(s03)

www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com

1 Stunde exklusiver Filmsequenzen von den Machern der Matrix™ Trilogie

Kämpfen Sie an der Seite der Original Film-Charaktere

MELODRAMATISCH Trunks beweint den Tod seines besten Freundes.

KÄMPFE Der Schwierigkeitsgrad hält sich allgemein recht in Grenzen.

Dragon Ball Z: Das Erbe von Goku II

Nach der **Entscheidungsschlacht** gegen Freezer dürft ihr euch nun in ein weiteres Abenteuer stürzen.

Entwicklerschmiede Bandai war stark und – wie man am zweiten Teil sehen kann – auch erfolgreich darum bemüht, sich bei der Umsetzung an die TV-Serie *Trunks Saga* anzulehnen. Die Story ist kurz erklärt: Trunks, ein unerschrockener Krieger, reist in der Zeit zurück, um die Helden vor einer schrecklichen Zukunft zu bewahren, in der die Welt von unbarmherzigen, äußerst kampflustigen Androiden bedroht wird. Im späteren Spielverlauf dürft ihr auch noch andere Charaktere wie Son-Gohan, Son-Goku, Vegeta und Piccolo freispielen, die jeweils über eine eigene Spezialattacke verfügen. An Speicherpunkten könnt ihr nach Bedarf zwischen den Helden hin und her schalten. Das Coole daran ist, dass sich die Story immer ein kleines bisschen anders entwickelt, je nachdem, welchen Charakter ihr wählt.

HALB ACTION, HALB RPG

Mit der Starttaste könnt ihr, ähnlich wie bei einem Rollenspiel, euren aktuellen Status einsehen und feststellen, wie es um eure Erfahrung, Ausdauer, Stärke oder Gesundheit steht. Möchtet ihr außerdem einen Blick auf eure gesammelten Items werfen oder abchecken, welche Quests gerade anstehen, müsst ihr lediglich in diesem Status-Menü die Schultertasten aktivieren. Die Kämpfe sind diesmal, ebenfalls wie beim Vorgänger, nicht rundenbasierend aufgebaut, sondern ihr dürft eure Gegner so lange mit Spezialattacken beharken, wie eure Energieleiste Saft dazu hergibt. Kampfszenen, melodramatische Sequenzen oder auch mystische Situationen sorgen für Abwechslung und sind außerdem mit äußerst passenden Musikstücken unterlegt. Grafisch haben die Entwickler zwar nicht unbedingt eine Höchstleistung vollbracht, aber die Qualität hat sich, verglichen mit dem Vorgänger, dennoch etwas gesteigert. Großartige Innovationen hat das Spiel allerdings trotzdem kaum zu bieten. Immer noch wechseln sich kurze, nicht allzu schwierige Kampfsequenzen mit kleineren, nicht gerade sehr kopfzerbrechenden Rätseln ab.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer schlägt das Erbe aus.

Eines ist sicher: *Dragon Ball Z*-Fans, die bereits mit Begeisterung die Fernsehserien verfolgt haben, werden sich bei diesem Spiel bestimmt sofort heimisch fühlen. Auch der erweiterte Umfang des Spiels fällt positiv ins Gewicht. Mir persönlich hat vor allem die passende musikalische Untermalung gefallen. Von einem Hit ist dieses Spiel allerdings noch weit entfernt.

TEST

DRAGON BALL Z

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Bandai
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.atari.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **10. Juli**	Preis **Ca. € 50,-**

- **Passender Sound**
- **Altbekannte Helden**
- **Größerer Spielumfang**
- **Zu einfach**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
71%	79%	-%	**73%**

„Für Dragon-Ball-Z-Fans wieder mal ein **fehlendes Stück** in ihrer Sammlung."

Rock 'n' Roll Racing

Den knallharten **SNES-Funracer** gibt's jetzt auch für die Hosentasche.

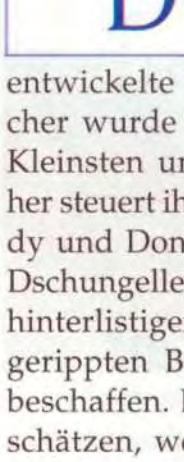
Auf bunten, futuristischen Strecken dürft ihr mit verschiedenen Offroadern durch die Gegend heizen. Das Witzige an dem Spiel ist, dass ihr versuchen müsst, eure Gegner mit fiesen Gemeinheiten, wie beispielsweise Tretminen, Öllachen oder auch Photonentorpedos, von der Stecke zu befördern. Um sich genügend solcher Power-ups leisten zu können, müsst ihr natürlich erst einmal eine gute Platzierung erreichen. Durch die kinderleichte, agile Steuerung der Boliden kommt vor allem die Geschwindigkeit sehr gut rüber. Wenn ihr schnell um Kurven brettert, hört ihr das Quietschen eurer Reifen und seht sogar Rauchwolken aufsteigen. Auch gegnerische Treffer verursachen ein rauchendes Heck. Ist dies einmal der Fall, müsst ihr versuchen, auf den Strecken verteilte Power-ups einzusammeln, um euren Wagen wieder flottzumachen. Die Hetzjagd wurde außerdem mit äußerst passendem, rockigem Sound unterlegt. Vor allem zu zweit macht dieser Kracher wirklich Laune.

KERSTIN SPRINGER

FIESE GEGNER Mit der Zeit geht es richtig unfair zur Sache.

FUTURISTISCH Die Strecken sind allesamt kunterbunt gestaltet.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**



Kerstin Springer
is born to be wild.

Ein Old-School-Game, wie es im Buche steht. Mir hat es früher schon gut gefallen und ich finde es auch heute noch total cool. Zu zweit macht es natürlich doppelt Spaß, sich gegenseitig mit fiesen Power-ups eins auszuwischen. Absolut super wäre es, wenn man das hinterlistige Gerangel auch zu viert starten könnte, aber man kann eben nicht alles haben.

TEST

ROCK 'N' ROLL RACING

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Blizzard Classic Arcade
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch

Internet: **www.vivendi-universal-interactive.de**

Spieler **1-2 (2 Module)**	USK-Freigabe **Nicht bekannt**
Termin **26. Juni**	Preis **Ca. € 45,-**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
79%	80%	**85%**	80%

Donkey Kong Country

Konsolen-Veteranen werden sich sicherlich noch gut an dieses Spiel erinnern.

Der vor etwa neun Jahren für das SNES von Rare entwickelte Sidescrolling-Kracher wurde 1:1 für Nintendos Kleinsten umgesetzt. Wie früher steuert ihr zwei Affen – Diddy und Donkey Kong – durch Dschungellevels, um eure vom hinterlistigen King K. Rool gerippten Bananen wiederzubeschaffen. Dabei gilt es abzuschätzen, wer von den beiden gerade besser zu gebrauchen ist. So ist Schimpanse Diddy äußerst flink und der behäbige Gorilla plättet Gegner mit Leichtigkeit. Mit den Schultertasten könnt ihr zwischen den beiden wechseln. Wie bei einem guten Jump & Run üblich, warten jede Menge Geheimgänge und versteckte Items auf euch. So könnt ihr zum Beispiel goldene Nashorn-, Straußen-, Frosch- oder Schwertfischsymbole sammeln, um für drei Stück mit einem dieser tierischen Beförderungsmittel belohnt zu werden. Grafisch ist das Spiel leider schlechter als auf dem SNES, aber immer noch mit cooler Dschungel-Mucke unterlegt. Zwei zusätzliche Minigames wurden auch noch auf das Modul gepackt.

KERSTIN SPRINGER

KANONENFUTTER Diese Fässer katapultieren euch durch die Luft.

SCHWERTFISCH Mit ihm könnt ihr Gegner mit Leichtigkeit aufspiesen.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer
liebt Bananeneis.

Auch heute kann mich dieses Spiel immer noch begeistern. Dass die Grafik aber um einiges schlechter ist als auf dem SNES, kann ich einfach nicht verstehen. Das Spiel ist leicht unscharf und etwas pixelig. Zum Glück tut das dem Spielspaß aber keinen allzu großen Abbruch.

TEST

DONKEY KONG COUNTRY

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Rare
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	81%	71%	**87%**

Crazy Taxi: Catch a Ride

Als richtiger **Taxifahrer** würdet ihr bei so einem Fahrstil sofort die Lizenz verlieren.

Wie in der GC-Version braust ihr die Straße entlang und sammelt winkende Fahrgäste ein. Verkehrsgerechtes Verhalten ist dabei ein Fremdwort! Eure Gäste wollen in Rekordtempo ans Ziel. Je krasser und somit schneller ihr zum Bestimmungsort brettert, desto spendabler fällt euer Trinkgeld aus. Die Framerate ist dabei leider sehr instabil, allerdings sieht das ab und an sogar recht witzig aus, da sich z. B. die Konturen eures Boliden ein wenig verschieben. Der Sound ist ordentlich, dennoch hält sich der Spaß als Taxifahrer in Grenzen.

KERSTIN SPRINGER

Disneys Prinzessinnen

Mit sechs äußerst feschen Mädels dürft ihr **weltberühmte Märchen** nachspielen.

In diesem zweidimensionalen Jump & Run steuert ihr wahlweise Jasmin, Arielle, Dornröschen, Cinderella, Belle oder Schneewittchen durch sechs verschiedene, bunt gestaltete Märchenwelten. Als Arielle schickt ihr euch z. B. an, Sebastian vor der bösen Seehexe Ursula zu retten oder ihr übt euch in der Rolle von Cinderella als Putz-Teufelchen. Sowohl spielerisch, grafisch als auch soundtechnisch ist das Spiel nur Durchschnitt und bietet keine großartigen Highlights. Für eine extrem junge Zielgruppe ist es aber dennoch sehr gut geeignet.

KERSTIN SPRINGER

Sega Arcade Gallery

Segas Arcade-Kracher leben hoch! Nun erleben vier geniale Klassiker ein Revival.

Compilations von alten Spielen sind seit einiger Zeit in aller Munde. Das hat Sega auch erkannt und bringt *Super Hang On, After Burner, Space Harrier* und *Out Run* zusammen auf einem Modul für Nintendos kleinen Modulschlucker auf den Markt. Grafisch wurden alle vier Games 1:1 übernommen. Nur der Sound kommt nicht ganz an die Qualität der Originale heran. Alles in allem bietet diese Kollektion den perfekten Spaß für zwischendurch ohne großartig zu beeindrucken oder abzuschrecken. Für Nostalgiker ohnehin unwiderstehlich.

UDO CRNJAK

Stuntman

Der beliebte PS2-Racer rauscht mit Spitzengeschwindigkeit **filmreif** auf den Handheld.

Wie ein Hollywood-Stuntman steuert ihr angenehm lenkbare Vehikel, wie z. B. Jeeps oder Tuk-Tuks durch Ägypten, Monaco oder sogar die Alpen und gebt spektakuläre Stunts zum Besten. Um im Career-Modus Kollisionen zu vermeiden, halsbrecherische Sprünge oder 180°-Drehungen zu vollführen, ist der heftige Einsatz von Gas und Bremse unerlässlich. Der Stunt-Arena-Modus hingegen wartet mit Jump- oder Speedtests auf. Grafisch kommt *Stuntman* zwar nicht an *V-Rally 3* heran, beeindruckt aufgrund des Detailreichtums dennoch.

KERSTIN SPRINGER

MINISPIELCHEN Neun an der Zahl, aber kaum erwähnenswert.

ALS JASMIN ... dürft ihr mit Aladins Teppich herumrauschen.

ALTE ZEITEN Die Compilation bietet auch Actionfans einiges Material.

DIE GRAFIK ... zeigt sich äußerst detailliert und abwechslungsreich.

TEST

CRAZY TAXI

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Sega
Speichern:	Batterie
Sprache:	Engl. Spache, dt. Text
Internet:	www.atari.de
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
49%	76%	-%	56%

„Durchgeknallte, **langweilige** Taxifahrt mit argen technischen Schwächen."

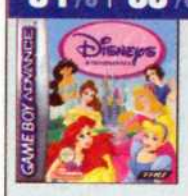
TEST

DISNEYS PRINZESSINNEN

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	THQ
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.thq.de
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: 27. Juni	Preis: Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
64%	50%	-%	53%



„**Durchschnittliches** Jump & Run ohne herausstechende Highlights."

TEST

SEGA ARCADE GALLERY

Genre:	Action/Rennspiel
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Sega
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.atari.de
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
61%	58%	-%	70%

„Nette Zusammenstellung **alter Klassiker.** Geeignet für eine Runde zwischendurch."

TEST

STUNTMAN

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Reflections
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.atari.de
Spieler: 1-4 (4 Module)	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: 20. Juni	Preis: Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	76%	74%	80%

„Sehr **actionlastiger Fun-Racer** mit kleinen, unwichtigen Mängeln."

Iridion 2

Wer auf Science-Fiction steht, kommt bei diesem **Shoot 'em Up** voll auf seine Kosten!

Die Iridion-Streitkräfte sind zurück und drohen die Menschheit zu zerstören. Nur ein einziges Raumschiff kann die Feinde zurückschlagen. Und so ballert ihr euch in bester *Ikaruga*-Manier durch 15 Levels. Mittels Powerups rüstet ihr eure Waffen auf. Highscore-Fans können ihre Punkte auf der *Iridion 2* -Website verewigen. Die Grafik von *Iridion 2* ist für GBA-Verhältnisse sehr gut, leider ruckelt sie auch des Öfteren. Der Sound ist nichts Besonderes. Den guten Gesamteindruck kann das jedoch nicht trüben.

FABIAN SLUGA

ACTION Die abwechslungsreichen Endgegner sind richtig groß.

Tom & Jerry in Infurnal Escape

Eines der berühmtesten Paare der **Zeichentrick-Geschichte** macht den GBA unsicher.

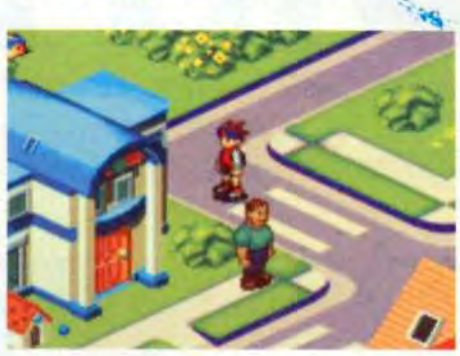
Nach einer der zahlreichen Streitereien zwischen Tom und Jerry findet sich Kater Tom in der Unterwelt wieder. Um wieder von den Toten aufzuerstehen, muss Tom nun verlorene Seelen wieder einsammeln. In klassicher Jump&Run-Manier begleitet ihr Tom durch neun Levels. Die Grafik des Spiels ist ordentlich und der Sound witzig. Leider entpuppt sich *Infurnal Escape* als relativ schwer. Wäre der Schwierigkeitsgrad etwas ausgewogener, hätte einer höheren Wertung nichts im Weg gestanden.

FABIAN SLUGA

WITZIG Die Animationen der Spiel-Charaktere sind nett anzuschauen.

Megaman Battle Network 3 Blue/White

Begleitet Megaman und kämpft euch durch ein **waschechtes Rollenspiel** à la Shadowrun.



Capcoms neues *Megaman*-Abenteuer ist ein klassisches Rollenspiel. Ihr steuert euren Charakter durch eine futuristische Welt und befreit das Cybernetz *Matrix*-mäßig von Viren und Kriminalität. Die Kämpfe laufen dabei komplett rundenbasiert ab. Das Spielgeschehen ist leider relativ textlastig und der Spielanfang träge. Auch Grafik und Sound fordern den GBA nicht. Dafür kann man sich per Linkkabel mit Freunden um Items balgen. Die Versionen *Blue* und *White* bieten unterschiedliche Gegner und Items, sind spielerisch aber identisch.

FABIAN SLUGA

ACTION Die Kämpfe gewinnen erst im Spielverlauf an Dynamik.

Bratz Dolls

Bewegt in diesem **Tanzspiel** die mehr oder weniger bekannten Spielzeugpuppen über den GBA.

Freunde von *Britney's Dance Beat* werden mit *Bratz Dolls* sicher ihre helle Freude haben. Drückt, passend zum Takt der Musik und den auf dem Bildschirm erscheinenden Pfeilen, das Steuerkreuz in die richtige Richtung. Wählt zwischen fünf Bratz Girls mit je zwei Outfits und groovt euch durch elf Locations. Die Grafik ist nichts Besonderes und der Sound keineswegs überragend. Auch die Anzahl der unterschiedlichen Musikstücke könnte größer sein. Wer jedoch auf Tanzspiele steht, wird *Bratz Dolls* klasse finden.

FABIAN SLUGA

HIGHSCORE Trefft ihr den Pfeil gut, erhaltet ihr mehr Punkte.

TEST	IRIDION 2
Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Shinen
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.iridion2.com
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

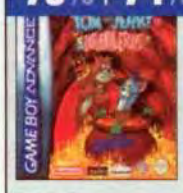
GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	69%	– %	79 %

„Feiner Oldschool-Shooter mit **toller Grafik** und sehr guter Spielbarkeit!"

TEST	TOM & JERRY
Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	NewKidCo
Speichern:	Passwort
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	74%	– %	71 %



„Witziges Jump & Run um Tom & Jerry mit **unausgewogenem** Schwierigkeitsgrad."

TEST	MEGAMAN
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch
Internet:	www.capcom.com
Spieler: 1-2 (2 Module)	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: 20. Juni	Preis: Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	69%	– %	75%

„Wer sich mit dem zähen Einstieg anfreunden kann, bekommt ein **gutes RPG** geboten."

TEST	BRATZ DOLLS
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	DC Studios
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler: 1-2 (2 Module)	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
50%	65%	– %	69 %

„**Tanzspielfans** werden auch mit diesem Titel glücklich, alle anderen nicht."

IMPORT NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN

Warren Harrod berichtet.

Enjoy the GC!

Obwohl die Sommer-Saison noch nicht mal richtig begonnen hat, fängt Nintendo bereits mit einer groß angelegten Werbekampagne an, um die Hardware-Verkäufe anzukurbeln. Mittelpunkt der groß angelegten Aktion ist die bereits bekannt gegebene Veröffentlichung des Enjoy Plus Pack. Nintendo möchte den Game Boy Player dazu nutzen, Spiele wie *Dragon Quest Monsters* oder *Final Fantasy Tactics* auf den GC zu bringen, da nach wie vor ein Mangel an Rollenspielen besteht. Darüber hinaus wurde der Release-Termin des Enjoy Plus Pack zeitgleich mit dem Erscheinen von *Mother 1* und *2* für den GBA festgesetzt. Diese beiden Faktoren, das Erscheinen von *Mother 1* und *2* sowie des Enjoy Plus Packs, könnten Nintendo eine massive Verkaufssteigerung von GameCube-Konsolen bescheren.

INFO VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE
1. Naruto
2. Giftpia
3. Soul Calibur 2
4. P.N.03
5. Mario Party 4

GAME BOY ADVANCE
1. Fire Emblem
2. Dragon Quest Monsters
3. Made in Wario
4. Harvest Moon
5. Rockman EXE 3 Black

SAMMELWERK Die Demo-Disk von Nintendo hat einiges an Inhalt zu bieten.

KURZFILME Neugierige Naturen sollten mal einen Blick auf diese drei Titel werfen. Sowohl Videos als auch ein spielbares Demo warten.

Soft e Catalogue 2003 Spring

GAMECUBE Nintendo bringt einen nützlichen Katalog mit vielen Informationen zu tollen Spielen.

Nintendo wirbt im großen Stil. Als Teil der speziellen Werbekampagne für das vergangene Frühjahr wird Nintendo eine besondere GameCube-Disk vertreiben. *Soft e Catalogue 2003 Spring* wird dieses Teil heißen und einen facettenreichen Inhalt bieten. Auf der Scheibe werden spielbare Demos, Filme und ausführliche Informationen zu 115 GameCube-Titeln zu finden sein. Die Handhabung ist ähnlich wie bei einem normalen Katalog: Man kann ein Spiel unter Angabe des Titels oder des Genres suchen. Ebenfalls hilfreich und informativ wird die Darstellung von sämtlichen Details sein. So werden nicht nur der Herstellername und das Erscheinungsdatum verraten, sondern auch eine kurze Beschreibung des Spiels wird vorhanden sein. Als besonderes Schmankerl hat Nintendo für alle Spieler etwas Besonderes auf die CD mit draufgepackt: eine spielbare Demo von *Viewtiful Joe* und kurze Filme zu den kommenden Rollenspiel-Knallern *Final Fantasy Crystal Chronicles* und *Tales of Symphonia*. In Japan liegt diese Infosammlung einigen Spielen, unter anderem *Rune II* (*Lost Kingdoms II*), bei, die im Mai erschienen sind. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

NEWSTICKER

+++ EMINENTE LIZENZ Conspiracy Entertainment hat sich die Rechte für interaktive Produkte rund um den Rapper Eminem gesichert. Die erste Spielankündigung wirkt etwas slim und shady: ein müdes Puzzle, bei dem Videoclip-Einzelteile sortiert werden (zum Glück erst mal auf PSone). **+++ GEIST BRAUCHT ZEIT** Blizzard gab bekannt, dass sich die Veröffentlichung des Actionspiels *StarCraft Ghost* auf Anfang 2004 verschieben wird. **+++ ATHLETEN-UMVERPACKUNG** EA Sports gab die ersten Packungsbild-Promis für die neue Spiele-Saison bekannt. Auf dem Cover von *NHL 2004* grinst Boston-Center Joe Thornton, während Atlanta-Quarterback Michael Vick die Schachtel von *Madden NFL 2004* ziert. **+++ SEGA GESALZEN** McDonald's spendiert in den USA Käufern von Happy Meals (dem Gegenstück zur Juniortüte) Spielzeuge zu *Super Monkey Ball* und *Sonic*. **+++ BOCK AUF ROCK** Spielerechte-Inhaber Midway bestätigte, dass das Filmstudio Universal Pictures eine

Doraemon

ACTION **Randale im Freizeitpark – und das auch noch zu viert!**

Das aktuelle *Doraemon*-Spiel ist für ein bis vier Spieler ausgelegt und findet in einem futuristisch anmutenden Freizeitpark statt. Jeder Level bietet verschiedene Attraktionen, die man dazu verwenden muss, seine Kontrahenten oder den Boss des Levels zu besiegen. Außerdem sind viele Gegenstände verteilt, die man benutzen kann. Kleine *Doraemon*-Figuren geben zudem den Zugang zu Bonus-Levels frei. Im Vierspielermodus existiert nur eine Lebensanzeige für alle Spieler, was das Teamwork besonders wichtig macht. Ohne vorherige Absprache kann es dann schon mal passieren, dass man schneller aufgeben muss, als einem lieb ist. Die Grafik wurde im Comic-Stil gehalten und vermittelt so sehr gut das Flair der Serie. **(uc)**

Hersteller: Epoch
Internet: www.epoch.gr.jp
Termin: Juli (Japan)

GETEILTES LEID **Wenn die Kommunikation unter den Spielern nicht stimmt, ist es für alle sehr schnell aus.**

OH, WIE SÜSS **Der knuffige Hauptcharakter könnte fast der Anime-Serie entsprungen sein.**

Wirtschaftswachstum

GAMECUBE **Flut der Analysen. Frische Zahlen vom US-Spielemarkt.**

Die Statistiker der NPD-Group haben die Verkaufsdaten des US-Videospielemarkts aus dem 1. Quartal 2003 zusammengefasst. Im Vergleich zum Vorjahr ermittelte man bei der Konsolen-Hardware einen Umsatzrückgang um 12,6 Prozent, während es bei den verkauften Einheiten einen Zuwachs von 16 Prozent gab. Diese Diskrepanz erklärt sich durch Preissenkungen im Mai 2002.

BOMBIG **Das neueste Zelda-Abenteuer hängte im 1. Quartal 2003 alle anderen Videospiele ab.**

Außerdem machte sich der erfolgreiche Verkaufsstart des relativ preiswerten GBA SP bemerkbar. Eitel Sonnenschein herrscht bei den Videospiele-Software-Verkäufen, hier gab es einen Umsatzzuwachs in Höhe von 6,5 Prozent. Das meistverkaufte Spiel in den ersten drei Monaten des Jahres 2003 war übrigens *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. **(hl)**

Option für eine Kino-Version von *Spy Hunter* hat. Wrestler und Gelegenheitsschauspieler The Rock wird als Favorit für die Hauptrolle gehandelt. **+++** **LIZENZ ZUM SPIELEN** Electronic Arts verlängerte seinen Vertrag mit *007*. Bis ins Jahr 2010 darf der Konzern *James Bond*-Spiele machen, inklusive Umsetzungen von neuen und alten Filmen. **+++** **NEUERÖFFNUNG** Nintendo hat ein weiteres Development Office in Tokio aufgemacht. Auf diese Weise möchte man fähige Mitarbeiter gewinnen, die keine Möglichkeit haben, nach Kyoto zu ziehen. Dort steht nämlich das erste und bis dato einzige Development Office von Nintendo. **+++** **JUBEL UND FREU** Nintendo veröffentlicht am 21. Juni in Japan das Enjoy Plus Pack, welches einen GC und einen Game Boy Player beinhalten wird. Der Preis für dieses Paket ist mit 19.800 Yen recht niedrig. **+++** **POKÉMANIA** Im Juli und August findet in mehreren Städten Japans die Pokémon Festa 2003 statt. 70.000 Besucher werden erwartet. **+++**

AKTUELLES **AUS AMERIKA**

Heinrich Lenhardt berichtet.

Meine E3

Die alljährliche Wallfahrt zur Spiele-Großmesse E3 ist überlebt. Das Hindernislauf-Gependel zwischen den beiden Großhallen samt Reporter-Marschgepäck testete die Grenzen der körperlichen Leistungsfähigkeit. Die Schauspieler im Zombie-Look, die Capcom zu Ehren von *Resident Evil* um seinen Stand lungern ließ, waren jedenfalls erst auf den zweiten Blick von so manchem ausgelaugten Messebesucher zu unterscheiden. Und dafür, dass die E3 eine ach so professionelle Fachmesse ist, geht es verdammt laut zu. Die durchschnittliche Konversation im Beschallungsbereich des Electronic-Arts-Stands lief etwa so ab: „WIE GEHT'S!?!" – „HÄÄ!?!" Nur gut, dass bei Nintendo ein wirklich fachmännisch aufgeschäumter Cappuccino zu schnorren war. Angesichts der eher mittel-aufregenden Messespiele war man für jede Koffein-Ladung aufrichtig dankbar.
Ein überwältigender Überraschungsknüller fehlte ebenso wie jegliche Online-Neuheiten. Sony und Microsoft kochten mit ihren Messe-Line-ups freilich auf ähnlichen Innovationssparflammen. Man spürt, dass die Aufbruchseuphorie der aktuellen Konsolen-Generation verflogen ist und vor allem bewährte Konzepte routiniert fortgesetzt werden. Was durchaus für schöne Spiele sorgt, aber halt keine Brutstätte für neue Trends ist. Vielleicht im nächsten Jahr.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE
1. The Legend of Zelda: The Wind Waker
2. Mario Party 4
3. Super Smash Brothers Melee
4. Metroid Prime
5. Star Fox Adventures

GAME BOY ADVANCE
1. Pokémon Rubin
2. Pokémon Saphir
3. Driver 2
4. Yu-Gi-Oh! Dungeons Dice Monsters
5. The Legend of Zelda: A Link to the Past

IMPORT NEWS

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Rune II	23. Mai
Family Stadium 2003	30. Mai
Pokémon Box	30. Mai

Erscheint demnächst:

Sonic Adventure DX	19. Juni
Magical Pan Pokin	19. Juni
GT Cube	20. Juni
Viewtiful Joe	26. Juni
Animal Forest e+	27. Juni
Auto Modellista US Tuned	3. Juli
Real Powerful Pro-Baseball 10	17. Juli
Final Fantasy Crystal Chronicles	18. Juli
Pokémon Channel	18. Juli
F-Zero GC	25. Juli
Doraemon	Juli
Charinko Hero	Juli

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Hamtarou 4	23. Mai

Erscheint demnächst:

Metal Max 2	20. Juni
Mother 1 & 2	20. Juni
Cyber Drive Zoid	27. Juni
Tales of Phantasia	Juni
Shining Soul II	3. Juli
Super Mario Advance 4	11. Juli
Our Sun	17. Juli
Sonic Pinball	17. Juli
Dragon Drive	18. Juli
Onimusha Tactics	25. Juli
Devil Children Puzzle	25. Juli
Mickey & Minnie Magical Quest 2	Juli

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

High Heat Baseball 2004	27. Mai
The Hulk	27. Mai
Shrek Super Party	27. Mai
Speed Kings	27. Mai
Cubix: Robots for Everyone	2. Juni
Chessmaster	3. Juni
Ultimate Muscle: Legends Vs. New Generation	3. Juni
Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	4. Juni
Motor Trend Presents Lotus Challenge	17. Juni
Sonic Adventure DX	18. Juni
Hitman 2: Silent Assassin	18. Juni
MegaMan Network Transmission	18. Juni

Erscheint demnächst:

Aquaman: Battle for Atlantis	19. Juni
Wario World	24. Juni
Army Men: Sarge's War	25. Juni
Army Men: RTS	25. Juni
Charlie's Angels	25. Juni
Jacked	25. Juni
SX Superstar	25. Juni
City Racers	29. Juni
Top Angler	8. Juli
1080° Avalanche	8. Juli
Street Racing Syndicate	9. Juli
Freestyle Metal X	15. Juli
Rally Championship	15. Juli
XGRA: Extreme-G Racing Association	15. Juli
NCAA Football 2004	15. Juli
Mario Golf Toadstool Tour	28. Juli
Freaky Flyers	29. Juli

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Iridion II	25. Mai
Wario Ware Inc.: Mega Microgames	26. Mai
Rugrats Go Wild	27. Mai
The Incredible Hulk	27. Mai
Bruce Lee: Return of the Legend	30. Mai
Ultimate Muscle: The Path of the Superhero	1. Juni
Aliens vs. Predator	2. Juni
Need for Speed: Porsche Unleashed	2. Juni
Road Rash: Jailbreak	2. Juni
Wizardry Summoner	2. Juni
Crushed Baseball 2004	3. Juni
Donkey Kong Country	9. Juni
Ice Nine	10. Juni
Space Channel 5	10. Juni
Buffy the Vampire Slayer	11. Juni
Freekstyle	16. Juni

Erscheint demnächst:

Monster Truck Madness 2.0	21. Juni
Advance Wars 2: Black Hole Rising	23. Juni
Jet Grind Radio	23. Juni
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II	24. Juni
Rock 'n' Roll Racing	24. Juni
Stuntman	24. Juni
Spy Kids 3	15. Juli
Woody Woodpecker in Crazy Castle 5	29. Juli
Cartoon Network Speedway	30. Juli

Rogue Squadron III: Rebel Strike

ACTION **Factor 5 bastelt an einem komplett neuen Todesstern.**

Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe bereits Einblicke in die neuen Pläne des Imperiums geliefert haben, kommen neue heiße Infos. Auf der E3 wurde zum einen der Titel vorgestellt und zum anderen verrät Julian Eggebrecht weitere Einzelheiten. **(hl)**

Hersteller: LucasArts
Internet: www.lucasarts.com
Termin: 4. Quartal 2003

FUSSGÄNGER **Mit Luke Action in Third-Person-Ansicht.**

STAUGEFAHR **Mehr Flugobjekte denn je im Raum.**

INFO INTERVIEW

Die Rebellen singen

Unsere Abfangjäger sichteten Geschäftsführer Julian Eggebrecht auf der E3-Messe. Nach Androhung der Zerstörung von Alderaan mit unserem Todesstern-Nachbau ließ er sich zu einem Interview überreden.

Julian Eggebrecht

N-ZONE: Bei Factor 5 seid ihr inzwischen die Koryphäen in Sachen Classic Star Wars. Wo nehmt ihr für das dritte *Rogue*-Spiel noch Schwung und frische Ideen her?

Julian Eggebrecht: Der Kick startete eigentlich schon damals, als wir *Rogue Squadron* für das Nintendo 64 geplant hatten. Denn dessen ursprüngliches Design war etwa das, was dann später *Rogue Leader* auf dem GameCube wurde. Als dann der GameCube im Anmarsch war, hatte sich diese Politik geändert und wir wollten mit *Rogue Leader* endlich das Spiel machen, das wir uns schon immer vorgestellt hatten. Nur war das dann ein Launch-Titel (für den GameCube-Verkaufsstart in Nordamerika) und wir hatten im Endeffekt nur neun Monate Zeit dafür. Das bedeutete, dass wir aus unserem schönen, großen Game Design wieder einige Sachen rausschneiden mussten. Die Idee war schon immer gewesen, praktisch sämtliche Action-Elemente der klassischen Filme aufzunehmen.

N-ZONE: Also auch die neuen Sequenzen, bei denen man in Third-Person-Ansicht einen Charakter steuert?

Julian Eggebrecht: Ja, das Rausgehen zu Fuß, das Crashen auf Hoth, das Hochschießen an dem AT-AT und auch die Walker-Schlacht im Wald oder die Speeder Bikes waren immer in unserem ursprünglichen Traumspiel-Design drin gewesen. Und als wir dann mit *Rogue Leader* anfingen und wussten, wir haben soundsoviel Zeit dafür, haben wir genau analysiert, welche Sachen wir in der Zeit schaffen können. Dass man zum Beispiel die Kampagne zu zweit im Co-op-Modus spielen kann, hätten wir schon gerne damals in *Rogue Leader* gemacht, aber die Zeit war halt nicht da.

N-ZONE: Gibt es schon Ideen für euer nächstes Projekt? Sagt ihr euch nach so viel *Star Wars* nicht langsam „Alles, bloß keine Raumschiffe mehr!"?

Julian Eggebrecht: Ich würde nicht grundsätzlich sagen „keine Raumschiffe mehr". Eine der ganz klaren Visionen, die wir haben, ist online. Irgendwann im Laufe der nächsten … (Pause) … zehn Jahre (lacht) – so vage muss ich bleiben – wird *Rogue Squadron* sicherlich den Sprung ins Internet machen und das sehe ich als den nächsten ganz großen Schritt. In *Rebel Strike* experimentieren wir ja jetzt schon mit Multiplayer herum.

N-ZONE: Factor 5 ist bekannt dafür, die GameCube-Hardware hervorragend auszureizen. Auf welche technischen Fortschritte seid ihr bei *Rebel Strike* besonders stolz?

Julian Eggebrecht: Eine wichtige Neuerung ist, dass wir für die Endor-Levels einen kompletten Wald vernünftig darstellen können. Eine andere Geschichte sind die gesamten Innen-Szenarios und die Charaktere. Wir haben lange getestet, dass wir die Charaktere wirklich in einer Form machen können, die nicht zu einem Bruch mit der realistischen Darstellung der Schiffe führt. Unser größter Durchbruch in Sachen Landschaftsszenarios ist, dass wir eine komplett neue Simulation des Lichts in der Atmosphäre haben. Dadurch wirken die Co-op-Levels, die ja im Prinzip aus *Rogue Leader* stammen, vom Licht und vom Realismus her weitaus besser. Wenn du den Bespin-Level in *Rebel Strike* siehst, dann sieht der dadurch tausendmal besser aus.

Erleben Sie Ihre Spiele im GROSSFORMAT!

PLZ 1:
MORE SCREEN BERLIN
Gäblerstr. 7
13086 Berlin
Tel.: 030/92373270

PLZ 2:
MEDIASTAR HAMBURG
Norddeutschlands größter Videoprojektoren-vergleichsraum
Am Kielortplatz 3
22850 Norderstedt
Tel.: 040/73430637

PLZ 4:
HEIMKINO CENTER DÜSSELDORF
Wielandstr. 21
40211 Düsseldorf
Tel.: 0211/6171414

GROBI DÜSSELDORF
Windvogt 40
41564 Kaarst
Tel.: 02131/769412

HKS OBERHAUSEN
Heidstr. 21 - 23
46149 Oberhausen
Tel.:0208 / 634051

PLZ 5:
MEDIASTAR KÖLN
Friedrich-Bessel-Str. 10
50126 Bergheim
Tel.: 02271/759349

PLZ 6:
MEDIASTAR FRANKFURT
Europas größter Videoprojektoren-vergleichsraum
Wilhelm-Leuschner-Str. 6
63500 Seligenstadt
Tel.: 06182/89490

PLZ 7:
SINEX STUTTGART
Bühlstr. 35
71101 Schönaich
Tel.: 07031/733693

PLZ 8:
BEAMAX MÜNCHEN
Wallbergstr. 6
85221 Dachau
Tel.: 08131/275155

PLZ 9:
MEDIASTAR NÜRNBERG
Wilhelm-Maisel-Str. 20
90530 Wendelstein
Tel.: 09129/908396

ÖSTERREICHS GRÖßTE HEIMKINOWELT
HEIMKINO.AT
Shopping City Süd, Top 48B
A-2334 Vosendorf
Tel.: +43/1/6982317

Preiskracher
Sharp XV-Z 91 E
Auflösung: (SVGA)&(XGA kompr.)
Helligkeit: 600 Ansi-Lumen
DLP-Technik (5fach FRG)
1200:1 Kontrastverhältnis
Nur 2.799,- €

Preiskracher
Infocus X1
Auflösung: (SVGA)&(XGA kompr.)
Helligkeit: 1000 Ansi-Lumen
DLP-Technik
2000:1 Kontrastverhältnis
Nur 1.739,- €

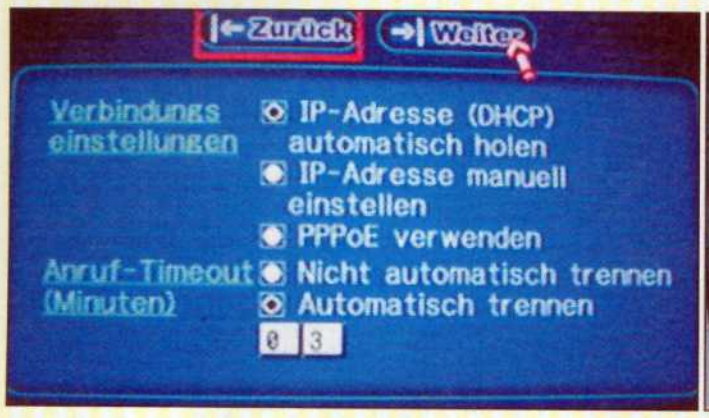
Preiskracher
Sanyo PLV-Z 1
Auflösung: 964x544 (16:9)
Helligkeit: 700 Ansi-Lumen
LCD-Technik
800:1 Kontrastverhältnis
Nur 1.990,- €

Verbinden Sie einfach Ihre Bildquelle (z.B. Spielkonsole, PC, Sat-Receiver, DVD-Player) mit einem Videoprojektor und projizieren Sie Ihre Spiele und Filme im Großformat auf eine Leinwand.

UPS-Versand und Finanzkauf möglich!

Mehr Infos über Videoprojektoren finden Sie im Internet unter www.kinoformat.de

HARDWARE



BREITBAND Die Standard-Einstellungen müssen für den Betrieb am Router nicht verändert werden.

ADAPTER Die Installation ist einfach, etwas komplizierter ist die Einrichtung.

ONLINE IST FEIN
Mit dem GC könnt ihr jetzt online spielen – bislang allerdings nur ein Spiel: Phantasy Star Online 1+2.

Nintendo Online-Adapter

ZUBEHÖR **Mit Breitband- oder Modem-Adapter ins Internet.**

Mit dem GameCube online zu gehen, ist vollständig anders als das Surfen am PC. Die beiden Internet-Adapter von Nintendo sind nämlich ausschließlich für Online-Spiele entwickelt worden. Welchen der beiden ihr braucht, hängt von der Technik ab, mit der ihr ins Internet gehen könnt. Beide Adapter sind so geformt, dass sie in den „Serial Port 1" direkt unter dem GameCube eingesteckt werden können. Wenn ihr also bereits einen DSL-Internet-Anschluss im Haus habt, könnt ihr den Breitband-Adapter einsetzen. Den schließt ihr lediglich an das DSL-Modem an und schon kann's losgehen. Die Alternative dazu ist der Modem-Adapter, der einfach an eine Telefonsteckdose (analog und nicht ISDN) angesteckt wird. Leider liegt dem Karton nur ein Kabel bei, das ohne Adapter nicht in die längliche Telefondose passt – nach einem Besuch bei einem Fachhändler ließ sich dieses Problem aber beheben. Ein zusätzliches Kabel kostet ca. 10 Euro. Für beide Lösungen braucht ihr natürlich auch Zugangsdaten (Login-Name und Passwort) – zunächst einmal für den Internet-Zugang selbst. Für eine Modem-Verbindung benötigt ihr außerdem noch die Anbieter-Telefonnum-

INFO ONLINE-PREISE

Das kostet Onlinespielen

Auf Dauer sind die Online-Gebühren für den GameCube recht hoch, denn nicht nur der Internet-Anbieter fordert monatlich die Anschlussgebühr ein. Auch *Phantasy Star Online 1+2* (*PSO*) kostet mehr als den Anschaffungspreis – wenn ihr online spielen wollt, braucht ihr nämlich eine so genannte Hunter-Lizenz. So heißt der Online-Service von *PSO*. In der Verpackung des Spiels befinden sich eine Seriennummer und ein Zugangscode, mit denen ihr euch online anmelden könnt und den ersten Monat kostenlos spielen dürft. Danach kostet es jeden Monat immer noch 8,95 Euro.

Nintendo Breitband-Adapter	ca. € 50,- + monatliche Onlinegebühr für DSL-Anschluss
Nintendo Modem-Adapter	ca. € 50,- + monatliche Onlinegebühr für Telefonanschluss
Phantasy Star Online 1+2	ca. € 55,- + monatlich € 8,95 (per Kreditkarte!)

mer. Im Test haben wir den günstigsten Anbieter Freenet gewählt (Tel.: 019231770), bei dem die Onlinekosten (0.47 € pro Stunde) bequem über die Telefonrechnung abgerechnet werden. Als alles verkabelt war, konnten wir schließlich das Spiel einlegen und den GC starten.

ANSCHLUSSFREUDIG Die Kabel-Anschlüsse befinden sich seitlich.

HIGHTECH Die beiden Online-Adapter kosten jeweils rund 50 Euro.

SCHÖNE NEUE WELT

Bevor ihr euch mit vielen anderen Spielern Abenteuer auf dem Planeten Ragol bestehen dürft, müsst ihr einige technische Einstellungen vornehmen. Da *Phantasy Star Online 1+2* (*PSO*) das bislang einzige Online-Spiel ist, ist es nicht verwunderlich, dass in seinem Handbuch auf ganzen 22 Seiten Schritt für Schritt erklärt wird, was ihr an welcher Stelle einstellen müsst. Technisch gesehen funktioniert das Setup offensichtlich über ein eigenes kleines Betriebssystem mit einer Art Mauszeiger – wie später im Spiel wird auch hier an einigen Stellen eine kleine Tastatur eingeblendet, über die ihr Passwörter, Telefonnummern und zum Beispiel euren Online-Namen eingeben könnt. Ganz wichtig: Zum Speichern aller Daten braucht ihr unbedingt eine Memory Card. Ohne sie würde der GameCube die Online-Einstellungen nach jedem Neustart wieder vergessen. Wenn alles eingestellt ist, wird schließlich gespielt. Während des Acht-Stunden-Dauertests arbeiteten sowohl der Modem- als auch der Breitband-Adapter stets stabil. Das Spiel lief durchgängig flüssig. Zuerst dachten wir noch, dass dieses eine Spiel den Aufwand und das Geld nicht wert sei. Aber allein die Tatsache, dass man *PSO* auch mit Amerikanern oder Japanern spielen kann, ist einfach cool.

Die Chat-Funktion ist zwar aufgrund der eingeblendeten Tastatur beschränkt, trotzdem macht das Spiel aber online wesentlich mehr Spaß als im Einzelspielermodus. In N-ZONE 06/03 ha-ben wir eine Tastatur vorgestellt, die zwar 30 Euro kostet, das Chatten aber komfortabler gestaltet. Eigentlich warten wir nur noch auf mehr Spiele, die von den Adaptern unterstützt werden. Da sich die Eigenleistung der Adapter aber nicht feststellen lässt, ohne dass wir auch das Spiel und die Qualität der Internetverbindung bewerten, verzichten wir kurzerhand auf eine Wertung. **(bh)**

INFO HARDWARE-NEWS

Jippie, ich bin online!

Bernd Holtmann

Was hab ich gezweifelt – nur ein Spiel, mit dem der GameCube online gehen kann? Ob sich das lohnt? Schließlich brauche ich zusätzlich zum Spiel (55 Euro) nicht nur einen Online-Adapter (ca. 50 Euro), sondern auch noch zwingend eine Speicherkarte (ca. 25 Euro) sowie den Online-Zugang (bis zu 25 Euro im Monat) und nach dem Freimonat auch ein Abo für die Hunter-Lizenz (monatlich 9 Euro). Das ist viel Geld! Aber nachdem ich die ersten zwei, drei Stunden gespielt habe, hat sich eins herausgestellt: Ja, es macht Spaß! Sogar tierisch, denn selbst im Vergleich zu Online-Rollenspielen auf dem PC braucht sich *PSO* nicht zu verstecken. Meine Meinung: *PSO* ist das beste Mittel gegen schlechtes Wetter! Also schon mal für den diesjährigen Wunschzettel vormerken!

Console Rack

ZUBEHÖR Viel Platz für Spiele und Speicherkarten.

MINI-LAGER
Hier finden zehn Spiele, vier Memory Cards und zusätzliche Kabel Platz.

Ihr habt wenig Platz am Fernseher, um Spiele und Speicherkarten unterzubringen? Das Lagersystem von Maxtronic bietet Platz für zehn GameCube-Spiele, vier Speicherkarten und beispielsweise Verlängerungskabel für den Controller. Die kleinen Spiele-CDs werden dabei ohne ihre DVD-Hülle in seitlich angebrachten Schubladen aufbewahrt. Der GameCube selbst thront oben auf dem Rack, seitlich davon können je zwei Speicherkarten untergebracht werden. Für zehn Euro bietet Maxtronik hier eine sinnvolle Erweiterung für GameCube-Spieler mit wenig Platz. **(bh)**

TEST
CONSOLE RACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Maxtronik
Info-Telefon:	0541-9987670
Internet:	www.maxtronik.de
Preis:	Ca. € 10,-
Preis-Leistung:	Sehr Gut

- ⊕ Platzsparendes Design
- ⊕ GameCube-Farben
- ⊕ Günstiger Anschaffungspreis
- ⊖ Schubladen nicht beschriftbar

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Analog Controller	Bigben	Ca. € 13,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Powerboard-Tastatur	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	Gut
Lenkräder			
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
GTZ 500	Saitek	Ca. € 35,-	Gut
Topgear	Logic 3	Ca. € 45,-	Gut
Cube Racing Wheel	Speed Link	Ca. € 80,-	Gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 86,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Saitek	Ca. € 12,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Bigben	Ca. € 8,-	Gut
RGB-Kabel	Nintendo	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

Diskussionsrunde

In diesem Monat erregten *The Legend of Zelda: The Wind Waker* und *Enter the Matrix* eure Gemüter. Auch das neue *Mario Kart*-Spiel von Nintendo ist Diskussionsstoff.

Top oder Flop?

Hey N-ZONE-Team,
ich muss mal was zu *Zelda – The Wind Waker* sagen: Es ist der Hammer! Ich hab bis jetzt alle *Zelda*-Teile zu Hause stehen, aber bei *The Wind Waker* zweifelte ich zunächst aufgrund der Grafik, ob ich mir diesen Titel überhaupt holen soll. Aber meine *Zelda*-Liebe war größer und das Spiel hat mich keinesfalls enttäuscht. Vor allem die Story ist auch für alle, die z. B. *Ocarina of Time* gespielt haben, echt spannend. Es ist ein unglaubliches Gefühl, wenn man das erste Mal in die Burg von Hyrule kommt und dort in Schwarzweiß die Zeit stillsteht. Das ist echt der Hammer. Das Spiel hält viele Überraschungen bereit. Aber obwohl dieses Game so unglaublich ist, würde ich mir für den nächsten Teil doch lieber wieder eine realistische Grafik wünschen. Und düstere Atmosphäre. Da konnte *Majora's Mask* ja gut punkten. Zelda rulez!

SASCHA

Hi N-ZONE!
Ich finde, ihr habt *The Legend of Zelda – The Wind Waker* viel zu hoch bewertet. Ich verstehe sowieso nicht, was alle immer so toll an dem Spiel finden. Das Spiel bietet keine Sprachausgabe, die Steuerung ist hakelig und der Cel-Shading-Look ist sowieso total kindisch. Außerdem bietet das Spiel kaum Neuerungen. Bomben, Bumerang, Master-Schwert – das kennt man doch alles schon! Ich bin echt total enttäuscht von dem Spiel! Und die olle Bonusdisk kann mir auch gestohlen bleiben. *Ocarina of Time* habe ich doch schon auf dem N64 bis zum Umfallen gespielt. Und *Ura-Zelda* begeistert mich auch kaum. Tschö!

ANDREAS

Splinter Cell

Tach N-ZONE!
Ich muss doch mal was zu *Tom Clancy's Splinter Cell* sagen. Ich kenne das Spiel von der Xbox und bin total von der GameCube-Version enttäuscht. Die Grafik kommt längst nicht an die Xbox-Version heran. So sehen zum Beispiel die Lichteffekte auf dem GameCube viel schlechter aus. Außerdem sind die Ladezeiten auf

„Die Grafik von Splinter Cell kommt längst nicht an die Xbox-Version heran."

dem GameCube viel länger und die Levels hat man meiner Meinung nach auch verschlimmbessert. Einige Abschnitte hat man ganz rausgenommen und das Spiel ist nun viel zu einfach. Als Kenner der Xbox-Version bin ich jedenfalls total von *Splinter Cell* auf dem GameCube enttäuscht. Wie sehen das die anderen Leser? Macht's gut,

EUER MARCO

Mario Kart

Hallo N-ZONE!
Was lese ich da in der N-ZONE 06/2003? Es gibt endlich Infos und Bilder zu *Mario Kart*? Und was für welche! Man hat zwei Fahrer auf einem Kart und kann jederzeit wechseln? Außerdem soll man zwei GameCubes miteinander verlinken können? Das ist ja genial! Ich bin jetzt schon total gespannt auf das Spiel und kann es kaum noch erwarten. Allerdings hoffe ich, dass sich die Grafik noch deutlich verbessert. Die Screenshots haben mich nicht gerade begeistert. Eine Online-Unterstützung wäre auch toll. Ein *Mario Kart*-Fan!

MAIKE

SCHWACH
Ist der Xbox-Sam-Fisher besser als auf GameCube?

Matrix-Fehler

Servus!
Ich möchte mal meine Meinung zu *Enter the Matrix* kundtun. Ich bin von dem Spiel total enttäuscht. Nach den vollmundigen Versprechen von Shiny Entertainment hatte ich mir doch ziemlich viel von dem Spiel erhofft. Allerdings gibt es außer den Filmsequenzen nichts, was mich vom Hocker gerissen hätte. Die Grafik ist zwei

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Zufrieden?

Wir wollten unter www.n-zone.de von euch wissen, ob Nintendo genügend Werbung macht. Hier das Ergebnis:

Sollte Nintendo mehr Werbung machen?

Jahre veraltet und das Spiel steckt voller Fehler. Einmal ist mir der GameCube sogar abgestürzt. Bin gespannt, was die anderen Leser zu dem Titel sagen.

TSCHÜS, JOCHEN

Diverses

Hallo N- ZONE!
Zuallererst einmal zu *Zelda*: Ich find die Grafik gut, denn durch den knuffigen Style wirkt das Spiel nicht so düster wie *Ocarina of Time*. Nur Links Proportionen sind ein bisschen gewöhnungsbedürftig. Zu *Mario*: Ich weiß wirklich nicht, was Ralf in Ausgabe 12/02 mit „konfusem Levelaufbau" meint. In *Super Mario 64* waren die Levels – verglichen mit *Mario Sunshine* – doch viel konfuser, weil die Gebiete viel realitätsnaher sind. Der einzige Kritikpunkt, der stimmt, ist der, dass es nicht so viel Abwechslung wie beim Vorgänger gab (z. B. keine Wüsten- und Eisgebiete). Zu *Phantasy Star Online*: Ich bin zurzeit nur offline auf Ragol unterwegs, hab aber sehr viel Spaß. Ich werde wegen der hohen Zusatzkosten (z. B. Kreditkarte) nicht mit *PSO* online gehen, das lohnt sich nicht. Ich warte lieber, bis vielleicht eines Tages ein Online-RPG rauskommt, das im *Zelda*-Universum angesiedelt ist. Das wäre stark! Zum GC-Nachfolger: Ich finde es nicht so toll, weil dann der Cube wieder abgeschoben wird. Aber hoffentlich wird der Nachfolger

„Nintendos nächste Konsole sollte abwärtskompatibel zum GameCube sein!"

abwärtskompatibel zum Cube sein. Zur USK: Als zartbesaitetes Gemüt kaufe ich eh nicht so Spiele wie *Resident Evil*, aber ich finde es gut, dass die Angaben jetzt bindend sind. Ich würde Videospiele nicht die Schuld an Gewaltaktionen geben, vielmehr ist es die Erziehung. Tschüs und viele Grüße!

MIKE

INFO JOYTECH PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

In der letzten N-ZONE haben wir euch aufgerufen, uns einen Comic zum Thema Videospiele zu schicken. Wir erhielten Berge von Post und bedanken uns für die rege Beteiligung.

N-ZONE 05/2003
Testurteil: Sehr gut

Nach harten Diskussionen haben wir uns für den Comic von Tobias Heyner aus Zeitz entschieden. Tobias kann sich nun über ein neues TFT-Display von Joytech im Wert von rund 130 Euro freuen. Und auch im nächsten Monat könnt ihr wieder einen Joytech-TFT-Monitor gewinnen, mit dem ihr auch unterwegs im Auto zocken könnt. Weitere Informationen zu dem Monitor erhaltet ihr unter www.joytech.net. Um an unserem Wettbewerb teilzunehmen, müsst ihr uns einen Comic schicken, der die Geschichte des hier abgedruckten Comics weitererzählt. Überlegt euch, was der Hauptdarsteller mit dem Geld machen könnte. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern bestehen darf, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut erkennbar sind. Einsendeschluss ist der 27. Juni. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE, Stichwort: Joytech, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema: „Was wünscht ihr euch für *Metroid Prime 2*?"

FreezerX — Metroid Prime 2 ...Neuerungen
Rang: ▲
Angemeldet seit: 14.07.02
Gepostet: 26.05.03 09:38

Welche Änderungen wünscht ihr euch in MP 2 zum Vergleich mit MP 1 am meisten?
Ich hätt gern mehr geniale Engegner und eine noch komplexere Story.Umfang sollte bleiben.Wenn noch bessere Lava- und Wassereffekte eingebaut würden wäre das auch super.Auch noch kleine Feinschliffe könnten vorgenommen werden,wie z.B. bessere Feuerwaffenanimationen unter Wasser.

MfG,
Freezer

apache — AW: Metroid Prime 2 ...Neuerungen
Rang: ▲
Angemeldet seit: 19.02.03
Gepostet: 26.05.03 12:49

am besten fände ich eine art teleporter um die verdammten laufwege zu überbrücken. ansonsten grafikverbesserungen und das spungsytem verändern. ich finds zu ungenau. und die gegner sollten auf keinen fall
wieder erscheinen. ansonsten ist MP schon ziemlich perfekt.

Farsh — AW: Metroid Prime 2 ...Neuerungen
Rang: ▲
Angemeldet seit: 01.11.02
Gepostet: 26.05.03 19:11

Wurde denn schon ein 2-Spieler-Modus erwähnt?
So ein Kooperativ-Modus oder Deathmatch oder so wär doch was Feines!

Blood_Falcon — AW: Metroid Prime 2 ...Neuerungen
Rang: ▲
Angemeldet seit: 31.03.03
Gepostet: 26.05.03 19:29

Ich fänd eine bessere Interaktion mit der Umgebung wünschenswert.
z.B. an irgend so ein Geschütz von den Space Piraten gehen zu können um die Piraten dann alle Umzuballern.

Oder sowas ähnliches.

MasterQuaigen — AW: Metroid Prime 2 ...Neuerungen
Rang: ▲
Angemeldet seit: 26.05.03
Gepostet: 26.05.03 19:11

1. Ich bin der Meinung, es sollte mehr Raumübergreifende Rätzel geben. Wenn man einen Raum betreten hat, hat man ihmn unter die Lupe genommen, alles gefunden und ist weitergezogen.

2. Sollte es mehr Gegner wie Thradus geben(mein Favorit), denn der Sah absolut edel aus, und es gab viele Möglichkeiten gegen ihn vorzugehen.

3. Fehlt der Multiplayermodus. Ein so geniales Game wie MP muss einfach einen Multiplayer haben, oder wie seh ich das????

4. Ich bin Ende... äh habe fertig....

Yoshi777 — AW: Metroid Prime 2 ...Neuerungen
Rang: ▲
Angemeldet seit: 13.08.02
Gepostet: 26.05.03 20:48

Jaaah, mehr Zwischensequenzen mit Sprachausgabe. Und ein Multiplayer -wenn die Qualität dann noch stimmt- , wer ihn nicht möchte, muss ihn ja nicht spielen (multi...).

TheXecutioner — AW: Metroid Prime 2 ...Neuerungen
Rang: ▲
Angemeldet seit: 09.01.03
Gepostet: 26.05.03 23:35

für MP2 würd ich mir wünschen:

- Sprachausgabe
- Mehr und noch schwierigere Endgegner
- Mehr Metroids
- so'n cooler Urwald wär geil... ok die Tallon Oberwelt is zwar auch recht tropisch, aber naja... eben nicht genug "hrhr"
- Mehr Zwischensequenzen, wo auch die Gegner in einer einzelnen Sequenz gezeigt werden, was die so draufhaben...
- Mehr Waffen.. z.b. eine Art Fernglas wär net schlecht

hm mehr fällt ma grad nich ein "g"

Raiden&1 — AW: Metroid Prime 2 ...Neuerungen
Rang: ▲
Angemeldet seit: 03.05.02
Gepostet: 28.05.03 18:25

Ja das wäre wirklich ziemlich cool!!
Man könnte auch einbauen, dass man z.b. während man am Grapple Beam hängt, ballern kann!

Aber was unbedingt her muss sind GRÖßERE (und stärkere) Endgegner, so in der Größenordnung von Thardus oder Metroid Prime oder am besten Gegner die den ganzen Raum füllen!! Muahahaha
So wie Kraid!!
Viele Grüße, ein fanatischer Metroid Prime-Zocker

CHAT MIT DER REDAKTION Immer dienstags von 17 bis 18 Uhr nach dem Erscheinen der N-ZONE! Diesen Monat wieder am 24. Juni.

INFO NEUE THEMEN FÜR DIE LESERBRIEFE

Diskussionsstoff

Ihr möchtet auch einmal in der N-ZONE zu Wort kommen und anderen Lesern eure Ansichten mitteilen? Wunderbar, denn wir wollen eure Meinung wissen!

Neben den normalen Leserbriefen würden wir gerne von euch wissen, was ihr euch von Nintendo wünscht. Seid ihr zufrieden mit dem GameCube und den erhältlichen Spielen? Wünscht ihr euch mehr Werbung oder weniger Fortsetzungen? Haben *Metroid* und *Zelda* eure Erwartungen erfüllt? Denkt ihr schon über einen GameCube-Nachfolger nach? Schreibt uns, was euch auf der Seele brennt!

DOCH KEIN HIT?
Konnte Enter the Matrix die Erwartungen erfüllen?

Leser fragen, N-ZONE antwortet

INFO HERSTELLER ANTWORTEN

Was ihr schon immer wissen wolltet …

An dieser Stelle möchten wir euch die Möglichkeit geben, den Entwicklern oder Herstellern Fragen zu stellen. Also schnappt euch Papier und Bleistift und schickt uns einen Brief oder eine Postkarte. Wer lieber eine E-Mail schickt, kann diese an n-zone@computec.de senden. Wir leiten die Fragen dann an die Entwickler weiter. Alternativ könnt ihr auch in unserem Forum unter www.n-zone.de eure Fragen stellen.

Andreas, Köln: Warum gibt es in Europa nur zwei GameCube-Farben? In Japan sind bereits viel mehr Farben erschienen!

Paul Ashcroft,
Public Relations, Nintendo:
Es gibt sehr große Unterschiede zwischen dem japanischen und dem europäischen Markt. Vor dem Launch des GameCube haben wir eine europaweite Marktforschung durchgeführt. Die Farben Black (Schwarz) und Purple (Lila) haben sich als die Favoriten herausgestellt. Deswegen haben wir uns für genau diese zwei Launchfarben entschieden. Die Fans, die sich das limitierte Zelda-Pak gekauft haben, haben einen Platinum-GameCube bekommen. Somit gibt es bereits drei Farben.

Markus Jäger, Nürnberg: Gibt es bald Lösungen, ohne Kreditkarte online spielen zu können?

Paul Ashcroft: *Da wir lediglich das nötige Online-Zubehör, aber keinen eigenen Online-Service anbieten, können wir das nicht entscheiden. Es wird aber bestimmt bald möglich sein, ohne Kreditkarte online zu spielen – wahrscheinlich direkt über die Telefonrechnung.*

Timo: Warum gibt es keine GameCube-Demo-Discs?

Paul Ashcroft: *Der GameCube-Datenträger ist ein revolutionäres Format. Leider ist dieser Datenträger wesentlich kostenintensiver in der Produktion als die DVDs, welche für PlayStation 2 oder Xbox verwendet werden. Somit lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt nicht absehen, ab wann sich GameCube-Demo-Discs rentabel realisieren lassen. Selbstverständlich hoffen wir, daß sich die Nintendo-Fans bald auf Demo-Discs freuen können.*

Enttäuschung

Moinsen N-ZONE-Team!
Ich wollte mal wieder ein wenig Kritik am Heft ablassen! Und außerdem mal ein paar Fragen stellen. Also, die Kritik zuerst!
1. Langsam verstehe ich die Texte unter den Wertungskästen nicht mehr! Beispiel: *Enter the Matrix* und *P.N.03*. „Ich bin enttäuscht!" und Ähnliches habt ihr geschrieben! Warum zur Höhle gebt ihr dem Spiel dann 75 Prozent und mehr?
2. Wieder mal das liebe Gesetz! Also ich persönlich finde das an sich ja gut! Aber für wen soll das Gesetz denn sein? Für Kinder, die nicht richtig zwischen Realität und Spiel unterscheiden können? Ich als Kunde fühle mich nicht mehr ernst genommen! Warum? Keine Zeitungen mit DVDs haben jetzt einen sinnvollen Inhalt!
(Anmerkung der Redaktion: An dieser Stelle haben wir einen zehnzeiligen Text voller Flüche gestrichen.)
3. Danke für das *Zelda*-Heft!
4. Ich habe bald zwei Jahre mein Abo!
5. Ich will es mal so sagen: Haben wir jetzt ein neues Gewinnspiel namens „Wer findet den Fehler des Monats?"? In der Ausgabe 06/03 ist er im *Zelda*-Booklet versteckt! Ich sage nur Seite 85! :-) Macht weiter so und haltet die Daumen locker!

COBI

N-ZONE: *1. Nun, gemessen an den Erwartungen waren die Spiele für uns eine Enttäuschung. Allerdings heißt das ja nicht, dass die Titel schlecht sind, wie unsere Wertung auch zeigt. Teilt uns eure Meinung mit und macht mit bei unseren Feedback-Umfragen im N-ZONE-Zeugnis oder unter www.n-zone.de.*
2. Über das Gesetz kann man geteilter Meinung sein, wie die zahlreichen Leserbriefe beweisen, die wir zu diesem Thema bekommen haben. Dass allerdings sämtliche Magazine mit DVD einen zensierten Inhalt bieten, stimmt nicht ganz. So haben beispielsweise unsere Schwestermagazine PC Action und PC Games bereits eine „Ab 18"-Version im Angebot, bei denen Abonnenten nur nachweisen müssen, dass sie das vorgeschriebene Alter haben. Und schon kommen sie in den Genuss einer ungeschnittenen DVD.
3. Gern geschehen!
4. Okay, wir drucken deinen Brief zum Dank im Heft ab.
5. Ja, da waren die zuständigen Redakteure mit den Gedanken wohl woanders. Solche Fehler können allerdings passieren, wenn man vor lauter Arbeit und Videospielen nicht mehr dazu kommt, was mit Frauen zu unternehmen. Es gibt in Zelda – The Wind Waker selbstverständlich nur ein Sechs-Augen-Riff – und nichts anderes.

Schwarzseher

Hi N-ZONE-Redaktion!
1. Warum bringt Nintendo den Game Boy Player jetzt doch nur in Schwarz raus?
2. Ich habe mir vor kurzem einen silbernen GBA SP zugelegt und hatte einen Tag später schon einen dicken Kratzer im Lack, weil ich ihn 15 (!) Minuten in meiner Jackentasche hatte.
3. Wieso war in der N-ZONE 6/2003 kein Bericht von der E3?
4. Habt ihr schon etwas von einem neuen *WWE*-Game gehört? Vielleicht sogar mal ein gutes? *Wrestlemania X8* war ja unter aller Sau. Wenn ich da an *No Mercy* zurückdenke … Viele Grüße!

BENNY

N-ZONE: *1. Uns ist auch nicht ganz klar, warum Nintendo zunächst nur den schwarzen Game Boy Player ausliefert. Allerdings heißt es seitens Nintendo ja ausdrücklich „vorerst nur in Schwarz". Das bedeutet, dass der Game Boy Player in absehbarer Zeit auch in Lila erhältlich sein wird.*
2. Wenn du den GBA SP in dieselbe Tasche steckst wie deinen Schlüssel, ist das ja auch kein Wunder! Nein, mal ganz im Ernst: Man muss mit der Lackbeschichtung des GBA SP schon vorsichtig sein, allerdings hat ein Großteil unserer Leser bisher überhaupt keine Probleme mit der Beschichtung des GBA SP.
3. Obwohl die N-Zone 6/2003 erst

kurz nach der E3 erschienen ist, lag unser Redaktionsschluss bereits vor der E3. Dies war aus produktionstechnischen Gründen nicht anders möglich. Allerdings haben wir uns bemüht, einige potenzielle E3-Highlights bereits im Vorfeld der E3 anzuspielen und alle Informationen zu sammeln. Dies ist uns mit Viewtiful Joe, Final Fantasy Crystal Chronicles, Mario Kart Double Dash und Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike auch gelungen. Dafür erfahrt ihr in dieser Ausgabe alles über die E3 und die heißesten vorgestellten Titel.
4. Neben Legends of Wrestling 3 von Acclaim plant THQ einen Nachfolger zu WWE Wrestlemania XIX. Wir werden euch in der nächsten Ausgabe ein ausführliches Preview zu dem Titel liefern!

Exklusiv?

Hallo liebes N-Zone-Team!
Warum gibt es so wenig Drittherstellter-Projekte, die GameCube-exklusiv sind? Ein gutes Beispiel sind Sportspiele: Alle Sportspiele, die auf dem GameCube erschienen sind, kamen auch auf den anderen Konsolen! Man merkt es auch an den Spielen, die in Zukunft kommen werden. Auf dem GameCube kommen lange nicht so viele Spiele wie auf der Xbox oder der PS2. Und wenn ein Drittherstellerspiel erscheint, ist die Qualität meist nicht so überragend. Liegt es an den schleppenden GameCube-Verkäufen oder ist der GameCube nicht so leistungsstark, wie viele dachten?

EUER TREUER LESER TIM GAUSS

N-ZONE: *In der Tat veröffentlichen die Drittheresteller nicht so viele Spiele auf dem GameCube wie auf den anderen Konsolen. Nintendo selbst würde so argumentieren, dass viele Spiele nicht dem Qualitätsstand von Nintendo entsprechen. Wahrscheinlich ist es in der Praxis einfach so, dass Microsoft und Sony in einem besseren Dialog mit den Drittherstellern stehen, da sie zwingend auf diese Spiele angewiesen sind. Nintendo verlässt sich zu einem großen Teil einfach auf die hauseigenen Titel wie Mario, Zelda oder Metroid. Dass es nur gut für die Abverkäufe einer Konsole sein kann, wenn man viele Titel auf seiner Konsole hat, hat Nintendo allerdings mittlerweile auch erkannt. Auf der Pressekonferenz der E3 verkündete Nintendo, dass man verstärkt mit den Drittherstellern zusammenarbeiten werde oder bereits zusammenarbeitet. Erste Früchte dieser Zusammenarbeit sind F-Zero-GX und Starfox 2, welche von Sega und Namco entwickelt werden.*

Arbeitssuche

Hi, N-ZONE-Team!
Ich habe mich gefragt, was man tun muss, um bei euch Redakteur zu werden. Ich bin zwar erst fünfzehn, aber für die Zukunft interessiert mich das. Braucht man dafür bestimmte Voraussetzungen oder Ausbildungen? Oder muss man einfach nur Spaß an Videospielen haben und ein bisschen Ahnung? Ich wäre nämlich sehr interessiert, später mal bei euch einzusteigen und meine Meinung abzugeben. Macht's gut!

EUER LESER FRANZ NIERMANN
AUS ESSEN

N-ZONE: *Da wir häufiger Leserbriefe bekommen, in denen gefragt wird, wie man bei uns anfangen und Redakteur werden kann, schreiben wir doch hier mal was über den idealen Werdegang. Um bei uns anzufangen, sollte man zunächst einmal sein Abi machen. Eine gute Schreibe, sichere Rechtschreibkenntnisse sowie eine große Erfahrung mit Videospielen sollte man schon mitbringen. Außerdem sollte man flexibel und belastbar sein, denn Überstunden sowie Arbeit am Wochenende sind keine Seltenheit. Was sich in jeder Bewerbung gut macht, sind Probeartikel sowie Nachweise über bereits absolvierte Praktika bei Zeitungen oder Radiosendern. Weniger positiv sind die häufigen Rechtschreibfehler, die wir in uns zugesandten Bewerbungen häufig finden. Zurzeit sind alle Stellen bei uns besetzt. Wer allerdings ernsthaft darüber nachdenkt, einmal ein Volontariat, also die Ausbildung zum Redakteur, abzuschließen, sollte viel Ausdauer besitzen und einige der von uns angesprochenen Punkte beherzigen. Denn dann kann es sehr viel Spaß machen, sein Hobby zum Beruf zu machen.*

Girl-Power

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Hier ein paar Fragen:
1. Wie viele Mädchen schreiben euch?
2. Wisst ihr was über eine Fortsetzung zu *Super Smash Bros. Melee* …
3. … und einer zu *Sims*?
Ich würde mich total freuen, wenn ihr meinen Brief abdruckt, obwohl ihr eh schon das ausführlichste Nintendo-Magazin seid. Oder druckt ihr nur Briefe von Jungs? ;-)

EURE BABSI

N-ZONE: *Hallo Babsi!*
Irgendwie ist es ja ein starkes Stück, dass du hier deinen Status als Frau in die Waagschale wirfst. Allerdings schreiben uns in der Tat deutlich weniger Mädels als Männer – sehr zum Bedauern von Fabian und Udo.
2. Bislang ist nichts angekündigt. Da Nintendo aber großen Wert auf die eigenen erfolgreichen Franchises legt, ist eine Fortsetzung so gut wie sicher. Die Frage ist nur, wann es so weit ist.

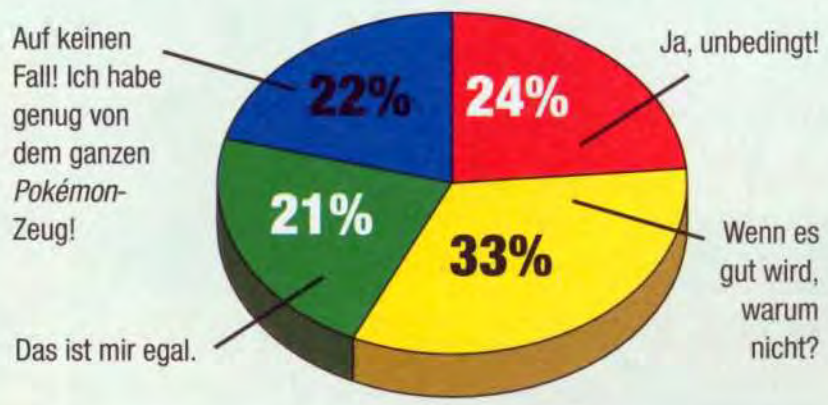
DIE SIMS Ein Nachfolger wurde auf der E3 vorgestellt.

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Poké-Fieber?

Auf unserer Homepage haben wir eine Umfrage dazu durchgeführt, ob ihr euch ein *Pokémon*-Spiel für den GameCube wünscht. Hier das Ergebnis:

Wünschst du dir ein *Pokémon*-Spiel für den GC?



Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Diesen Monat mit den Highlights der E3, darunter Kracher wie Halo 2, Half-Life 2, Doom III, Conker – Live and Uncut, Kameo, Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs, Project Gotham Racing 2 und viele mehr. Im Testcenter stehen u. a. Enter the Matrix, Brute Force, Red Faction II, Midtown Madness 3, F1 Career Challenge und Phantasy Star Online auf dem Prüfstand. Weitere Highlights sind die große Komplettlösung zu Enter the Matrix. Mit Videos auf DVD! Jetzt im Handel!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Die PLAYZONE steht im Zeichen der E3. Im Vorschauteil werden die Knaller der Messe ausführlich vorgestellt. Titel wie Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Gran Turismo 4 oder Syphon Filter: The Omega Strain zeigen, was die PlayStation 2 alles zu leisten imstande ist. Außerdem im Heft: Alles über die Online-Pläne von Sony. Im Testteil erfahrt ihr zudem, ob Enter the Matrix der angekündigte Superhit geworden ist. Mit DVD! Jetzt im Handel!

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Ein Rückblick auf Links unglaubliche Abenteuer!

Link, der Butler, ähh ... Elf natürlich, war und ist ein **absoluter Spielspaß-Garant.**

Link und seine Abenteuer boten schon zuzeiten des NES erstklassige Möglichkeiten, in die Welt der Videospiele einzutauchen. Mit der Ankündigung eines neuen Abenteuers für den GameCube und der Entscheidung, den Cel-Shading-Grafikstil zu verwenden, spaltete sich allerdings die Fangemeinde wie noch nie zuvor. Nun ist das Spiel erschienen und bewies, dass Nintendo und Link immer noch die Könige des Action-Adventures sind. Wie aber kommt das Spiel bei euch an? Um das herauszufinden, haben wir euch wieder einmal die Möglichkeit gegeben, auf www.n-zone.de abzustimmen. Auf diverse Fragen habt ihr eindeutige Antworten gegeben: Für euch ist *The Legend of Zelda: The Wind Waker* eines der besten Spiele für den GameCube. Egal ob es um den Schwierigkeitsgrad der Rätsel oder um die Grafik ging: Durchweg positive Reaktionen waren zu erwarten und gab es auch eurerseits. Besonders viele von euch (94,6 %) halten die Limited Edition von Links neuem Abenteuer für eine überaus gelungene Idee. Was jedoch die Linkmöglichkeit mit dem GBA angeht, konnte der Titel noch nicht so richtig überzeugen. Über die Hälfte aller Spieler, die bei den Umfragen mitgemacht haben, benutzen diese spezielle Erweiterung in spielerischer Hinsicht nicht. Das Angebot des Platinum-GameCubes im Paket mit *Zelda* ist mit 13,2 % nur für einen kleinen Kreis der Leser wirklich interessant. Erstaunlich ausgeglichen war die Resonanz auf die Frage, ob das nächste *Zelda*-Abenteuer mit zeitgemäßer Sprachausgabe erscheinen sollte. Knapp die Hälfte würde gesprochene Dialoge als Stil- und Stimmungsbruch empfinden. Erstaunlich! Tja, trotz allem ist *The Wind Waker* bei euch voll im Trend.

Mit insgesamt neun Titeln auf allen Nintendo-Konsolen ist der Bekanntheitsgrad von Link immens angestiegen. Dennoch ist für immerhin 11,9 % von allen, die an der Abstimmung teilgenommen haben, *The Wind Waker* das erste *Zelda*-Abenteuer in deren Spielesammlung. 88,1 % sind schon erfahrene Action-Adventure-Hasen und kennen sich vorbildlich aus.

NÄCHSTES FEEDBACK-THEMA:

Enter the Matrix

Am 22. Mai startete der Film *Matrix Reloaded* in den Kinos. Genau eine Woche davor tauchte das Spiel in den Regalen der Videospielgeschäfte auf. Kaum eine andere Filmumsetzung davor konnte einen derartig großen Hype aufbauen. Unser Test zeigte allerdings, dass nur der Name allein nicht die Qualität des Spiels ausmacht. Bei der Gunst der Käufer steht *Enter the Matrix* jedoch ziemlich hoch im Kurs. Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von diesem Spiel haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

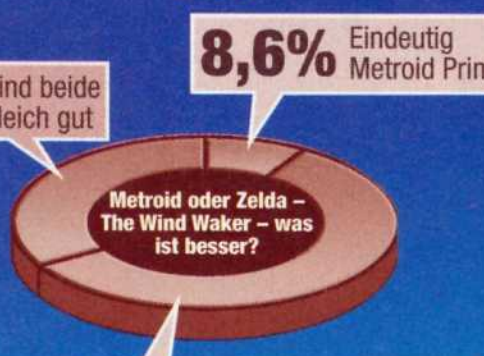
Wir wollten außerdem von euch wissen, ob *The Wind Waker* genügend Neues bietet. 51,5 % von euch sind mit den neuen Ideen vollends zufrieden. Etwas mehr Innovation für den kommenden Teil wünschen sich 42,6 %. Die Minderheit, 5,9 %, ist ziemlich schwer zufrieden zu stellen.

Der Cel-Shading-Look sorgte im Vorfeld für vielerlei Diskussionen. 38,1 % waren von der Grafik schon immer hellauf begeistert. Mit 51,2 % war die skeptische Mehrheit allerdings schnell von der Qualität des neuen *Zelda*-Abenteuers überzeugt. Immerhin 10,7 % finden den Grafikstil zu kindisch.

Als spielerisches Schmankerl hat sich Nintendo die Linkmöglichkeit mit dem GBA einfallen lassen. 26,8 % finden dieses Feature absolut genial. 51,7 % von euch nutzen die Verbindung zwischen beiden Systemen noch nicht, da sie entweder keinen GBA oder kein Linkkabel haben. Der Rest ist nicht sehr von dieser spielerischen Erweiterung begeistert.

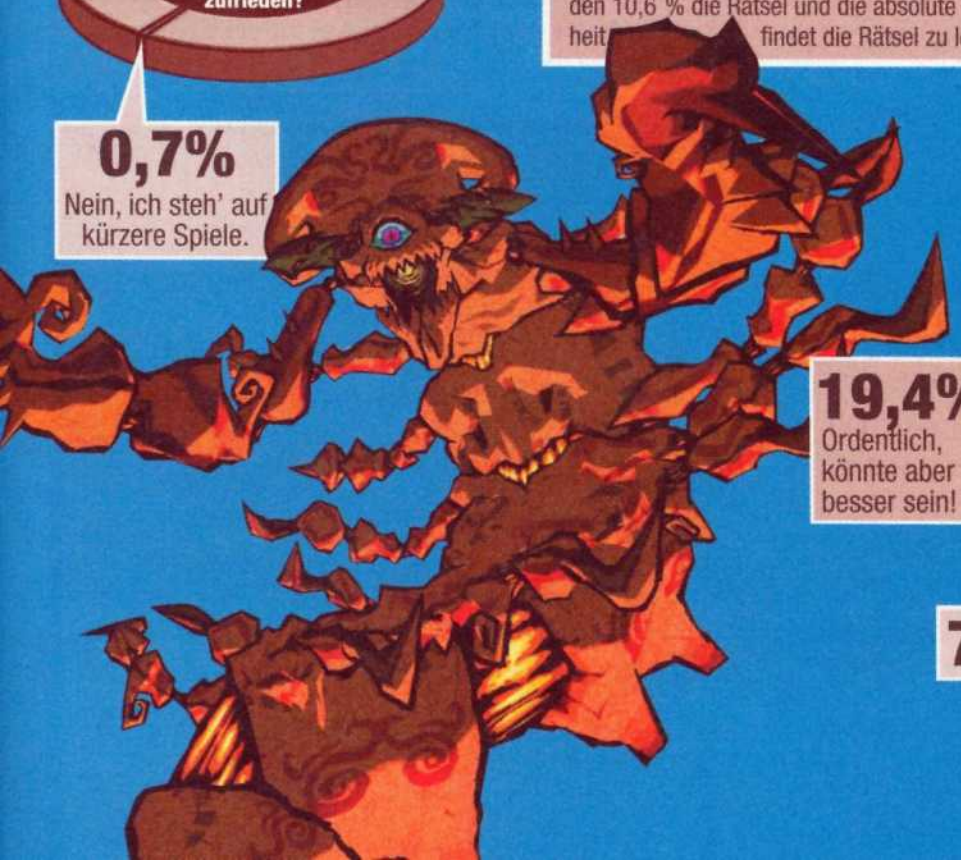
Was ist das beste Zelda-Spiel?

The Wind Waker (GameCube)	37,6%
Majoras's Mask (N 64)	4,9%
Ocarina of Time (N64)	40,8%
A Link to the Past (SNES)	9,0%
The Adventure of Link (NES)	0,0%
The Legend of Zelda (NES)	0,8%
Link's Awakening (Game Boy)	0,8%
Oracle of Seasons/Ages (Game Boy Color)	0,8%
A Link to the Past /The four Swords (Game Boy Advance)	0,8%
Ocarina of Time Master Quest (GameCube)	4,5%



Reden ist Silber, Schweigen ist Gold! Ganz nach diesem Motto hat Nintendo auch bei *The Wind Waker* komplett auf Sprachausgabe verzichtet. Ganz zum Leidwesen aller Lesemuffel, die mit 54,9 % eindeutig gesprochene Dialoge im nächsten Teil fordern. 45,1 % würden diese Maßnahme als Stilbruch empfinden.

Bei der Wahl des Schwierigkeitsgrades hat Nintendo allerdings voll ins Schwarze getroffen. 65,4 % finden den Anspruch der Rätsel genau richtig gewählt. Etwas mehr Fantasie bei der Gestaltung der Kopfnüsse hätten sich nur 14,4 % gewünscht. Als knackig schwer empfinden 10,6 % die Rätsel und die absolute Minderheit findet die Rätsel zu leicht.



Nach ausgiebigen Test-Sessions blieb uns nur ein Fazit: *The Wind Waker* ist ein absolutes Muss für jeden Adventure-Fan. Die Mehrheit von euch, nämlich 79,3 %, ist derselben Meinung. Link und seine Abenteuer sind zeitlos und begeistern halt jedes Mal aufs Neue.

CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
28, Volontärin

Mir gefällt diesen Monat besonders der **Brutzel-Code** für Die Hard Vendetta und die Mini-Car-Cheats für V-Rally 3.

TRETET EIN Das Schicksal der Menschheit liegt jetzt in euren Händen.

Enter the Matrix

CHEATCODE Munition, Gesundheit und mehr.

Seid ihr gerade eifrig darum bemüht, die Menschheit vor der absoluten Vernichtung zu bewahren? Falls ja, dann haben wir eine Menge nützliche Schummeleien für euch, die euch dieses Unterfangen erheblich erleichtern. Die Cheats müsst ihr im Hacking-System eingeben. Ab sofort ist fast alles möglich. Enter the Matrix!

Alle Waffen:	0034AFFF
Bonus-Testlevel:	13D2C77F
Doppelte Bewegungsgeschwindigkeit:	FF00001A
Feinde machen euch nicht ausfindig:	0034AFFF
Feinde hören euch nicht:	FFFFFFF1
Schnellere Fluggeschwindigkeit mit Logos:	7867F443
Unbegrenzt Munition:	1DDF2556
100 % Fokus:	69E5D9E4
Unsichtbarkeit:	1DDF2556
Unbegrenzte Gesundheit:	4516DF45
Geringere Schwerkraft:	BB013FFF
Multiplayer-Modus:	D5C55D1E
Silent Mode:	FFF0020A
Turbo Mode:	7F4DF451

EINHACKEN Vor der Eingabe müsst ihr die Codes vorher zuerst als „Cheat" deklarieren.

WACHPERSONAL? Sch... drauf! Euch kann ab sofort absolut niemand mehr etwas anhaben!

INFO N-ZONE-HELPLINE

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/846033
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Die Hard Vendetta

CHEATCODE **Der unverwundbare Superbulle.**

Nachdem wir euch bereits in Ausgabe 02/03 mit ein paar lustigen Cheats versorgt haben, findet ihr nun nachfolgend noch einige wirklich nützliche, aber auch kuriose Codes. Um mit John McClane beispielsweise mal eine absolut ungefährliche Verbrecherjagd zu starten, braucht ihr lediglich im Hauptmenü nacheinander die angegebenen Tasten zu drücken. Die richtige Eingabe wird durch eine kurze Meldung bestätigt. Mit diesen Codes hat die Gangsterwelt absolut nichts mehr zu lachen!

Unbesiegbarkeit:	L, R, L, R, L, R, L, R, L
Unbegrenzte Heldenzeit:	B, X, Y, Z, L, R
Heiße Hände:	L, L, X, B, Y, L, L
Kamikaze:	L, R, Z, Y, B
Explodierende Faust:	R, R, Y, B, X, R, R
Gegner in Flammen:	X, Y, B, X, Y, B
Alle Levels freischalten:	X, Y, Z, Z, X, Y, Z, Z

Falls ihr Ausgabe 02/03 verpasst haben solltet, hier noch mal die Codes aus der Februar-Ausgabe:

Riesige Köpfe:	R, R, L, R
Stecknadelköpfe:	L, L, R, L
Flüssigmetall-Texturen:	B, Y, X, B, Y, X

LEBENDE FACKEL
Verbrennt euch an diesem Typ nicht die Finger.

V-Rally 3

CHEATCODE **Witzige Features für den Offroad-Racer.**

Wollt ihr mal mit winzigen Spielzeugautos über die unbefestigten Strecken heizen? Kein Problem – *MicroMachines* lässt grüßen! Sogar in wabbligen Karossen dürft ihr Platz nehmen. Um die Strecken erst einmal kennen zu lernen, sind die Miniaturausgaben außerdem ebenfalls sehr nützlich. Mit der Miniversion habt ihr nämlich unheimlich viel Platz auf den Strecken. Gebt einfach dazu die nachfolgenden Angaben als Fahrernamen ein und schon könnt ihr mit den seltsamen Boliden eine Spritztour wagen.

Kleine Autos:	01041977	BIGJIM
Gelee-Autos:	07121974	FERGUS
Stretch-Cars:	Gonzales	SPEEDY
Smashed Cars:	25121975	PILOU
Realistische Physik:	WHEEL	REAL

LIEBLING ...ich habe meinen Peugeot geschrumpft!

X-Men 2: Wolverine's Revenge

CHEATCODE **Level frei für den Mutanten Wolverine!**

Auch der Mutant aus dem Marvel-Universum erhält von uns natürlich Unterstützung. Ob ihr euch nun ohne großen Aufwand sämtliche Filmsequenzen reinziehen wollt oder euch mal einen anderen Dress zulegen möchtet, alles kein Problem! Bevor ihr das Spiel startet, gebt einfach im Hauptmenü die Codes ein. Wenn ihr danach das Adventure startet, drückt während des Spiels auf Start, um das Pausenmenü zu aktivieren. Dort findet ihr die neue Option „Cheats" vor, mit der ihr die Codes aktivieren oder auch deaktivieren könnt. Viel Spaß beim Schlitzen!

FRAUENPOWER?
Pffft ... da kann Lady Deathstrike machen, was sie will!

Unverwundbarkeit:	
B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L, R, R, Z	
Freie Levelauswahl:	
B, X, B, Y, B, X, L, R, Z	
Alle Kostüme:	
B, X, B, Y, Y,Y, L, L, Z	
Cerebro Files/Filmsequenzen freischalten:	
B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z	

Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition

CHEATCODE **Mehr Karten für Yugi.**

Es war ja absehbar: *Yu-Gi-Oh!* hat sich auch hierzulande bereits zum Kultspiel entwickelt. Falls ihr euer Kartendeck ein wenig aufmotzen wollt, dann betätigt im Hauptmenü die R-Taste, wählt die Option „misc" an und geht auf „Passwort". Hier könnt ihr dann die nachfolgenden Zahlencodes eingeben. Viel Spaß beim Kartensammeln!

Siebenfarbiger Regenbogenfisch: 23771716
7 Vollendet: 86198326
Säure Raupe: 77568553
Säure Fallgrube: 41356845
Luftfresser: 08353769
Ruchloser Biber: 75889523
Akakieisu: 38035986
Akihiron: 36904469
Alligators Schwert: 64428736
Alligators Schwertdrache: 03366982
Alpha, Magnetkrieger: 99785935
Meeresamazone: 17968114
Ameba: 95174353
Amphibischer Bugroth: 40173854
Antiker Geist: 42431843
Antiker Elf: 93221206
Antikes Gefäß: 81492226
Antike Kampfeidechse: 43230671
Antiker aus dem tiefen Wald: 14015067
Antikes Teleskop: 17092736
Antike Maschine: 49587396
Ansatsu: 48365709
Anthrosaurus: 89904598
Anti-Raigeki: 42364257
Antimagischer Duft: 58921041
Angebracht: 48539234
Wasserchor: 95132338
Wasserdrache: 86164529
Aqua Madorr: 85639257
Arlownay: 14708569
Seeritter: 36151751
Armaill: 53153481
Bewaffneter Ninja: 09076207
Panzerglas: 36868108
Panzerechse: 15480588
Panzerratte: 16246527
Panzerseestern: 17535588
Panzerzombie: 20277860
Axt der Verzweiflung: 40619825

HARDCORE-ZOCKER **Seelen- bzw. itemlos ist das Spiel nicht gerade ein Zuckerschlecken!**

Castlevania: Aria of Sorrow

CHEATCODE **Familienzuwachs durch Julius Belmont und Tipps für Hardcore-Zocker.**

Ihr fandet das Spiel zu leicht? Na, dann versucht es doch mal, ohne die Seelen der Gegner zu gebrauchen, oder verzichtet auf die zahllosen Items. Dazu müsst ihr lediglich vor dem Start nachfolgende Begriffe als Spielernamen eingeben. Auch einen neuen Charakter, Julius Belmont, könnt ihr freischalten. Dazu müsst ihr allerdings das Spiel bereits durchgezockt haben. Wenn ihr dann als Namen „Julius" eingebt, könnt ihr euch mit einem neuen Familienmitglied durch die Dungeons kämpfen.

Keine Items verwenden: NOUSE
Keine Seelen verwenden: NOSOUL

Castleween

CHEATCODE **Level frei für die Geschwister Alicia und Greg.**

Für den Fall, dass ihr bei der schaurigen Halloween-Nacht wirklich mal nicht weiterkommen solltet, dann beamt euch doch einfach in einen anderen Level. Die Codes müsst ihr wie gewohnt in der Passwort-Option eingeben. Viel Spaß!

Der Friedhof: HQCS53*
Brücke im Nebel: QRRGL17
Die frostige Gruft: QV7NQ0R
The Bogeyman: 62Q6JCW
Das Geisterhaus: 66V1T6W
Die Nester: Q3N/28L

TEUFELCHEN GREG **Mann, ich hätt' auch manchmal gerne 'nen Dreizack!**

INFO **CLASSIC-CHEATS**

Tipps für Klassiker

Viele Spiele laden auch nach langer Zeit noch zum Spielen ein.

Batman Vengeance

CHEATCODE **Mehr Power für die Fledermaus.**

Um Batman besser auszustatten, müsst ihr im Hauptmenü nacheinander folgende Tasten drücken. Macht ihr's richtig, hört ihr zur Bestätigung ein akustisches Signal.

Unendlich viele Baterangs:
L, R, Y, X
Von jedem Item 99 Stück:
L, R, Y, Y
Alle Power-Moves:
L, L, R, R, L, R, L, R
Unverwundbarkeit:
L, R, X, L, R, Y, L
Unendlich viele Batlauncher:
Y, X, Y, X, L, R, L, R
Unendliche viele Handcuffs:
X, Y, X, Y, L, R, R, L, L

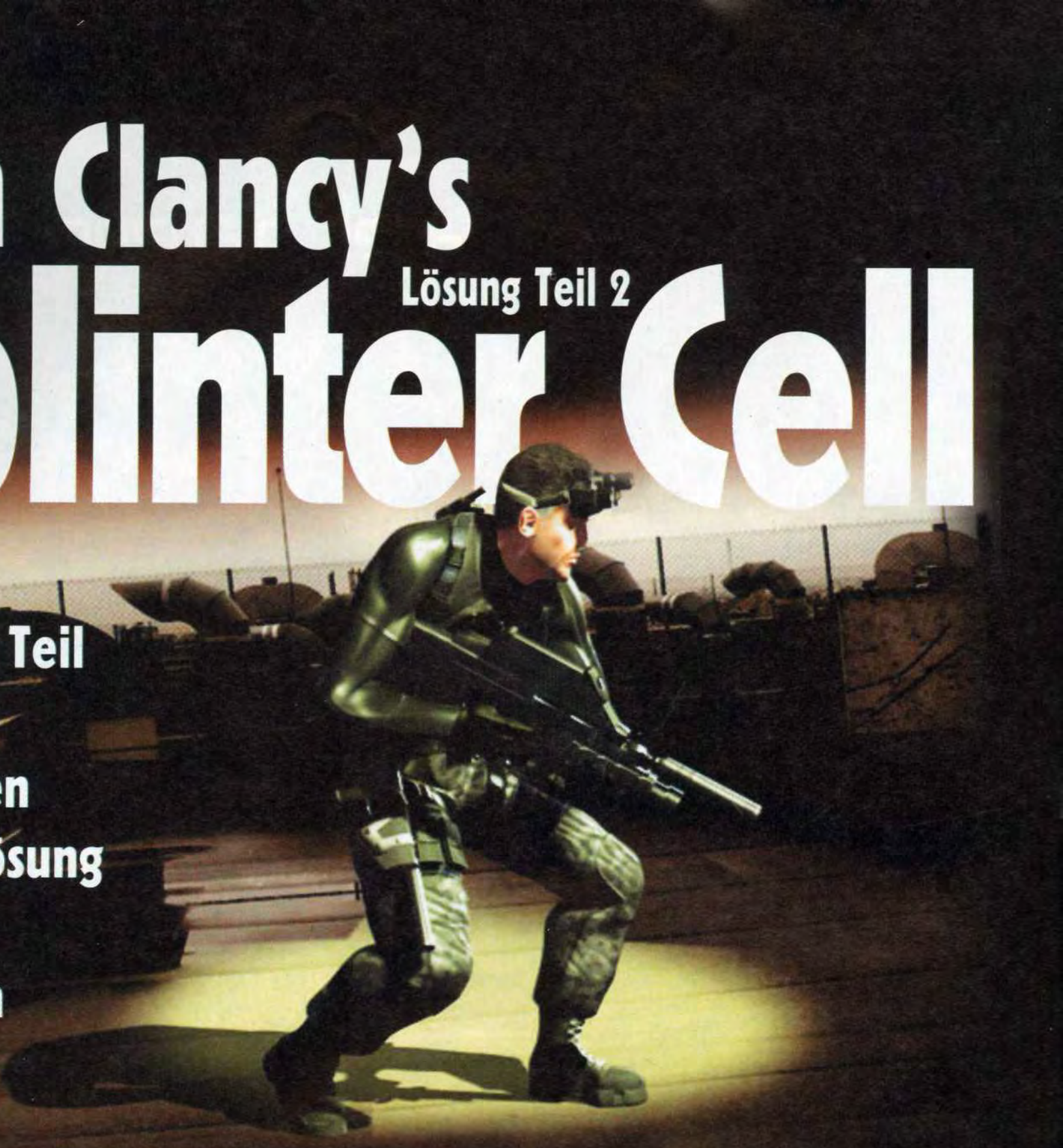
visit the planet playzone

PLAYZONE kommt jeden Monat mit DVD: Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kino-Film-Neuheiten und und und.

PLAYZONE, das PlayStation-Magazin mit DVD!

Tom Clancy's Splinter Cell

Lösung Teil 2



Im **zweiten Teil unserer detaillierten Komplettlösung** geht's dem Oberschurken Nikoladze an den Kragen.

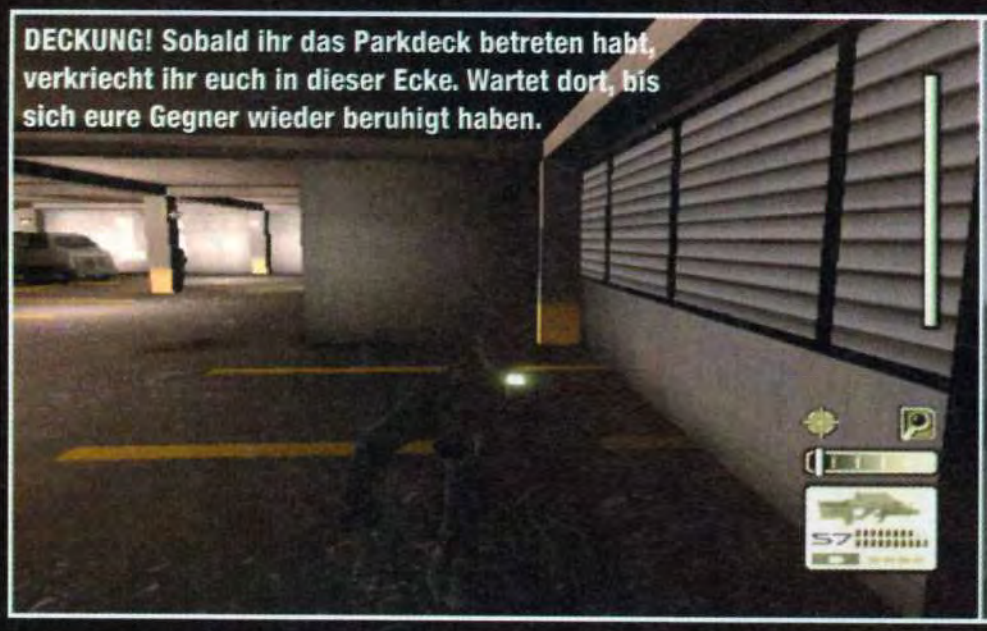
Mission 5: Kalinatek-Gebäude

Erster Kontakt

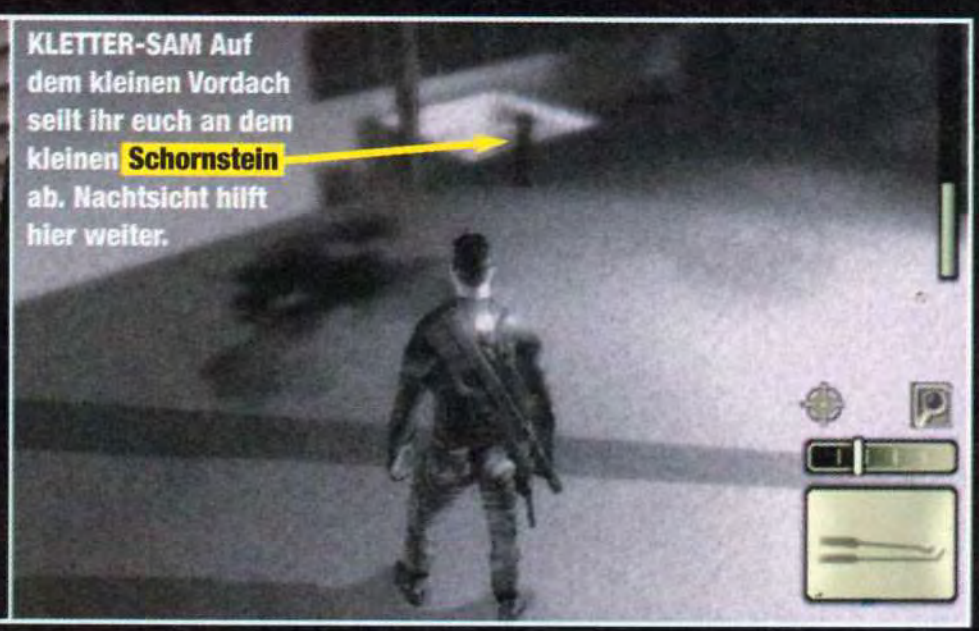
Verschanzt euch hinter dem Lieferwagen. Wartet dort, bis einer der Wachmänner euch entdeckt, und beseitigt die Jungs mit eurer Wumme. Geht über die Treppe nach oben zur nächsten Ebene. Rennt sogleich geradeaus an die Wand. Macht euch die Dunkelheit zunutze, um die drei Wachen zu erledigen. Benutzt euer Wärme- oder Nachtsichtgerät. Durch den Nebenraum gelangt ihr über eine Kiste an ein Stahlseil.

Der Kran

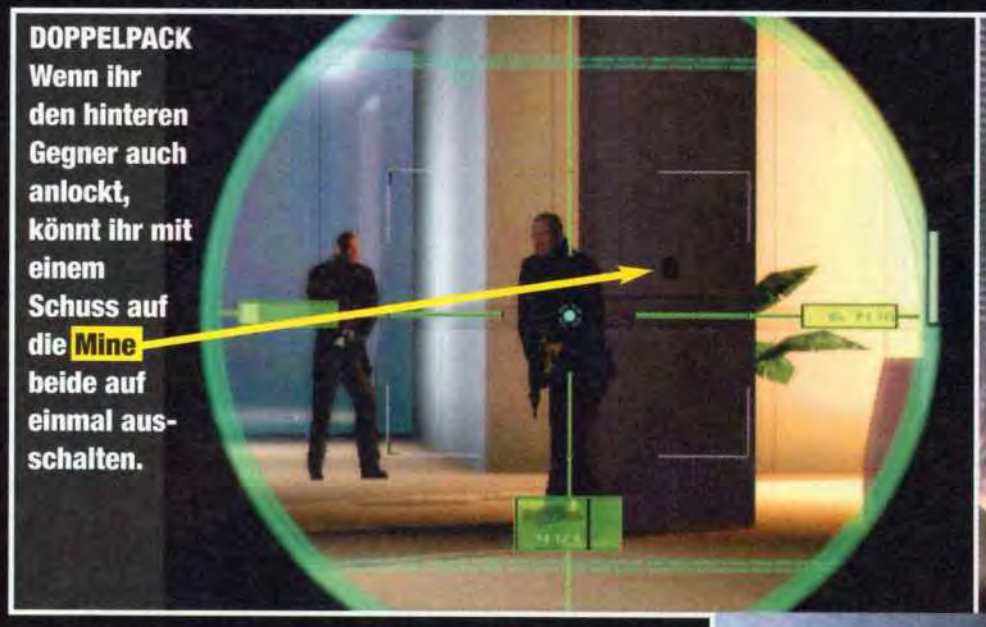
Springt vom Kran aus zu der Plattform mit den Kisten. Von dort aus seilt ihr euch nach unten ab. Schießt eines der Glasdächer ein und springt nach unten. Hinter der Tür wartet eine Wache. Öffnet mit ihrem Stick die Tür vor dem Metalldetektor. Geht durch die nächste Tür. Bewegt euch hier sehr leise. Springt auf einen der Rechner, damit ihr durch den Luftschacht neben der anderen Tür in den Aquariumsraum gelangt. Hier schaltet ihr nach der Zwischensequenz das Licht aus. Öffnet dann die Tür zum Gang und schießt im Scharfschützenmodus auf die Mine an den Gitterstäben. Kriecht in den defekten Aufzug am Ende des Ganges.



DECKUNG! Sobald ihr das Parkdeck betreten habt, verkriecht ihr euch in dieser Ecke. Wartet dort, bis sich eure Gegner wieder beruhigt haben.

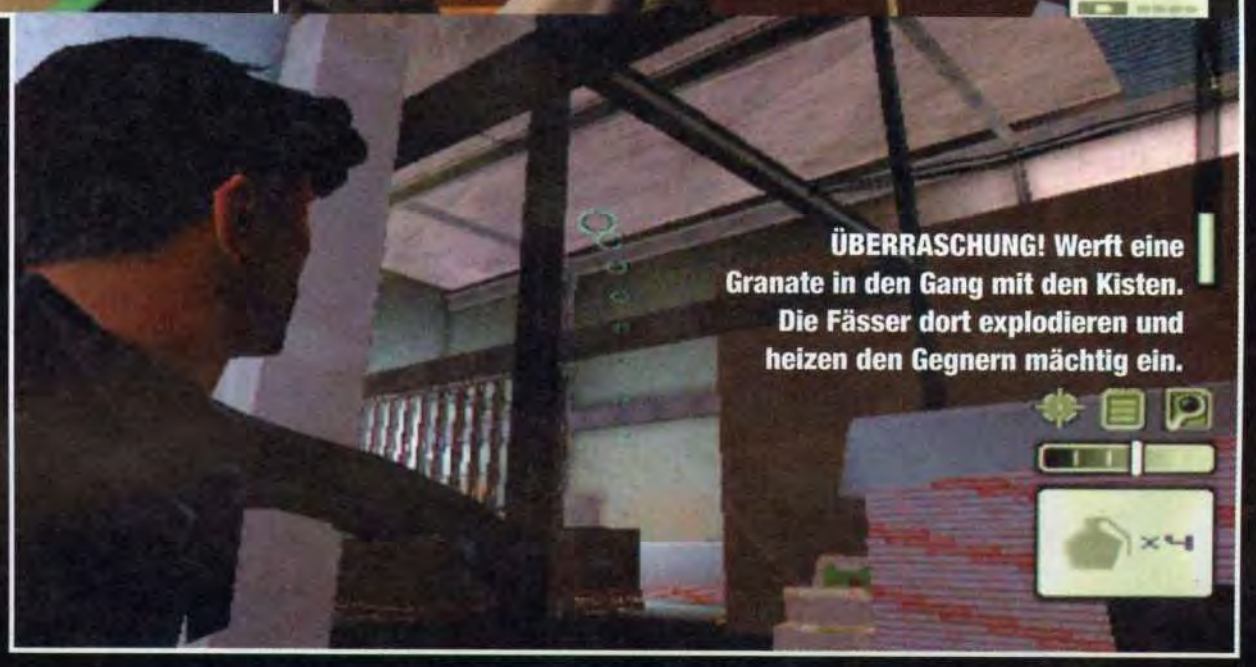


KLETTER-SAM Auf dem kleinen Vordach seilt ihr euch an dem kleinen **Schornstein** ab. Nachtsicht hilft hier weiter.



DOPPELPACK Wenn ihr den hinteren Gegner auch anlockt, könnt ihr mit einem Schuss auf die **Mine** beide auf einmal ausschalten.

FALLE! Während ihr auf der Suche nach der Bombe seid, müsst ihr auf die fies platzierten **Haftminen** achten.



ÜBERRASCHUNG! Werft eine Granate in den Gang mit den Kisten. Die Fässer dort explodieren und heizen den Gegnern mächtig ein.

Büro-Terror

Erledigt die Wache am Getränkeautomaten. Dann schaltet ihr das Licht mit dem Schalter rechts neben dem Automaten aus. Dreht euch um und ballert durch die Glasscheibe. Hackt die Computer. Lauft bis zu der blau leuchtenden Wand und wartet, bis die Wache sich entfernt. Dann huscht ihr leise zum Bereich mit den Flammen und verschanzt euch dort in einer düsteren Ecke. Sobald der Gegner neben der Säule steht, feuert ihr auf die Mine. Geht links in den brennenden Raum. In der hinteren Ecke hocken zwei Programmierer, die von einer Wache und zwei Haftminen in Schach gehalten werden. Erledigt den Gegner und entschärft die Minen. Bewegt euch dabei so langsam wie möglich, wenn der Piepton nicht zu hören ist. Von den Hackern erhaltet ihr einen Türcode.

Die Bombe tickt

Erledigt den Feind, lauft den Gang hinunter und öffnet die Tür mit der Kombination 33575. Beim nächsten Feuer müsst ihr schleichen, da sich eine Mine an der Wand befindet. Minen entschärft ihr in diesem Abschnitt mit Kugeln. Schleicht weiter bis in den nächsten Raum. Sämtliche Minen sind in der Nähe eines Durchgangs platziert. Durchquert die nächsten beiden Räume und lauft dann den Flur hinab bis zur verschlossenen Tür. Knackt das Schloss mit dem Dietrich und betretet den Raum. Klettert auf den Schrank, überquert das Feuer und deaktiviert auf der anderen Seite die Bombe.

Zuschauerraum

Im Auditorium schnappt ihr zuerst den Kerl hinter der Glasscheibe, schleift ihn in den dunklen Gang und verpasst ihm eine. Wiederholt das mit der Wache auf der Treppe. Geht rechts neben dem Rednerpult vorbei und hinter die Trennwand. Dort lasst ihr euch über den Vorsprung fallen und haltet euch fest. Nach der kurzen Zwischensequenz zieht ihr euch wieder hoch und wartet, bis beide Wachen die Treppe hinaufgestürmt kommen. Wenn die Luft rein ist, lasst ihr euch leise auf die Treppe fallen. Im Keller drückt ihr euch zwischen Wand und Generator durch und überrascht den Gegner so von hinten. Legt den Schalter für die Stromversorgung um. Danach zwängt ihr euch wieder durch den Spalt und wartet, bis die Gegner an euch vorbeigelaufen sind. Überwältigt den Aufpasser in der Loge.

Foyer

Geht die Treppe hinauf und schießt die Lichter aus. Zückt dann eure Wumme und macht die drei Schergen unschädlich. Sprecht in der Krankenstation mit dem Programmierer. Kurz darauf taucht eine Wache auf. Macht sie unschädlich, wenn sie den Fehler begeht, sich von euch wegzudrehen.

Die Brandtüren

Wenn ihr dem Gang folgt, seht ihr auf der linken Seite einen Raum mit blauer Beleuchtung. Schleicht hinter den Servern entlang, streckt den Typen am Rechner nieder. Nehmt die Tasche und benutzt danach den Computer.

Pinkelpause

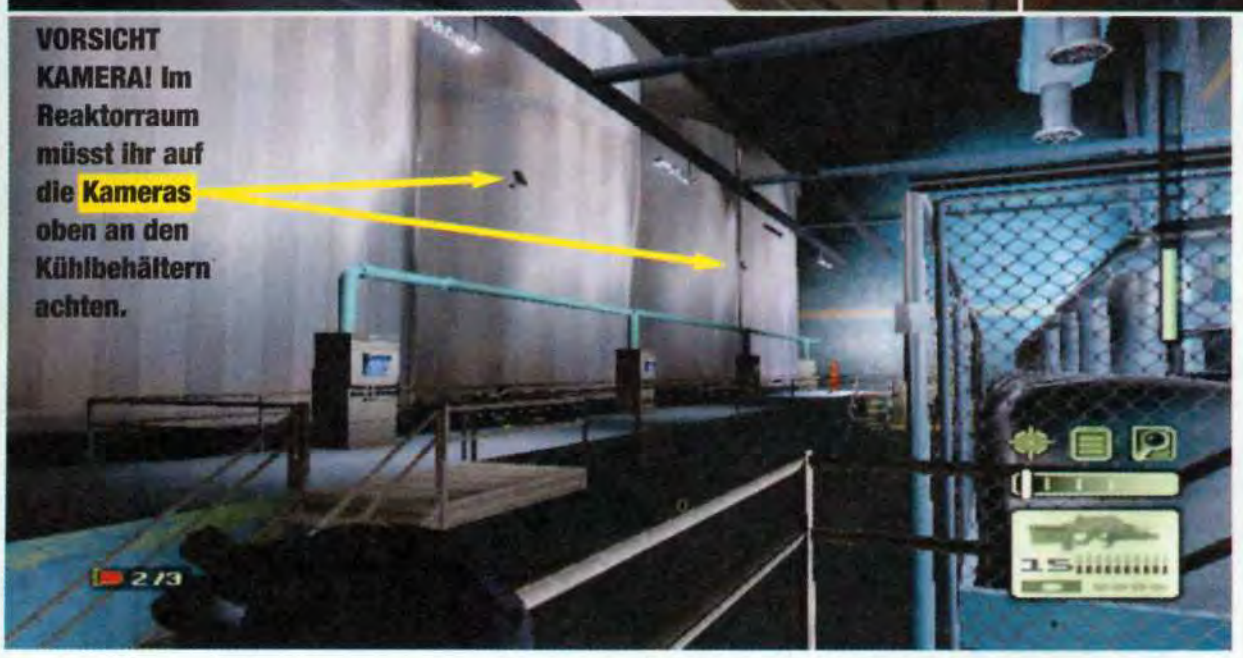
Wartet im Treppenhaus, bis die beiden Gestalten mit ihrer Unterredung fertig sind. Schleicht rechts neben der Bar entlang in Richtung Toiletten. Unterbrecht dort gewaltsam die Wache beim Urinieren. Klettert dann in den Lüftungsschacht und eliminiert den Schurken auf der anderen Seite. Nach der Unterhaltung geht's in den Fahrstuhl.

Auf dem Dach

Zerschießt die Lampe auf der linken Seite und kümmert euch mit einer Granate um die Wachen. Öffnet die nächste Tür – betretet aber nicht den Raum dahinter, sondern zerschießt die Glühbirne. Erst dann kümmert ihr euch um den Gegner. Klettert über die Kisten nach oben und verdunkelt den Raum. Springt nach unten und schaltet die beiden Söldner aus.

Kampf im Rohbau

Sobald ihr den nächsten Raum betretet, laufen drei Gegner in den Nebenraum. Verdunkelt die Umgebung und verschanzt euch hinter der Scheibe. Erledigt einen nach dem anderen. Folgt dem Gang und geht durch die Tür auf der rechten Seite. Betretet den Raum und geht gleich hinter dem Pfeiler in Deckung. Benutzt hier das Nachtsichtgerät. Erledigt die beiden heranstürmenden Angreifer mit einer Granate und den Feind oben im Kontrollraum mit dem Gewehr. Streckt den Gegner vor dem Schacht mit einem gezielten Schuss nieder. Am Ende des nächsten Ganges seht ihr drei Gegner. Werft Granaten in die Gruppe. Folgt dem Gang und geht an dessen Ende sehr langsam. Mit einem Schuss auf die Haftmine an der Säule macht ihr den Gegner im Raum mit den Waschbecken unschädlich. Geht in den Eingang, aus dem es rot scheint. Steigt die Stufen nach oben und schnappt euch den Gegner. Macht die



beiden Gegner unten auf euch aufmerksam. Verabreicht jedem ein paar Kugeln, wenn diese an der Leiter nach oben klettern. Bleibt in Deckung, um nicht getroffen zu werden.Geht nun weiter, bis ihr nach draußen kommt.

Der Hubschrauber

Dort erledigt ihr den Gegner, der auf den Hubschrauber feuert. Sobald ihr an dem roten Gerüst hochklettert, folgen euch zwei Gegner. Diese sind leichte Ziele, während sie an den Leitern nach oben klettern. Oben angekommen, springt ihr in den auf euch wartenden Helikopter.

Mission 6: Atomkraftwerk

Die Ankunft

Lauft geradeaus an der Treppe und haltet euch rechts. Ballert auf die Kamera. Sobald der Wachposten nach oben kommt, springt ihr nach unten und versteckt euch im Schatten. Von dort aus erledigt ihr die Wache vor dem Fenster und die andere Wache, sobald diese wieder nach unten zurückkehrt. Durch die Tür gelangt ihr nach draußen. Mit einem gezielten Schuss setzt ihr den Gegner gegenüber außer Gefecht, der euch sofort unter Beschuss nimmt, sobald ihr die Tür öffnet. Hinter der Tür des gegenüberliegenden Gebäudes patrouilliert ein Wachmann. Wartet, bis er euch den Rücken zudreht, knockt ihn aus und versteckt seinen Körper.

Auf Klettertour

Klettert am Rohr links neben der Tür des nächsten Gebäudes hoch. Versucht, an der Wand hochzuklettern, ohne in den Lichtkegel zu geraten. Ganz oben erreicht ihr einen Luftschacht. An dessen Ende zieht ihr euch nach oben, sobald die Wache sich entfernt hat. Vorsicht ist hier geboten!

Die Wachen auf dem Dach

Huscht in die dunkle Ecke. Wartet, bis einer der Wachmänner seinen Rundgang macht. Wenn er in einer dunklen Ecke außer Sichtweite der Kamera ist, macht ihr ihn unschädlich. Danach schaltet ihr die Kamera und zuletzt den anderen Soldaten aus. Knackt das Schloss und springt im nächsten Raum nach unten. Durch das Rohr gelangt ihr auf einen Fahrstuhl, von wo aus ihr seitlich an dem Lift vorbei weiter bis nach ganz unten springt.

Im Untergrund

Lauft unterhalb des Gitters entlang und erledigt die Patrouille, sobald diese im kleinen Gang außer Sichtweite des Typen im Overall ist. Bevor ihr nach oben klettert, zerstört ihr die Kamera über dem Loch im Gitter. Schnappt euch jetzt den Overalltypen. Am Ende des Ganges entdeckt ihr die nächste Kamera. Durch das Loch unterhalb des Elektroschrotts gelangt ihr in einen weiteren Schacht.

Der Programmierer

Kriecht nach rechts, bis ihr in die nächste Halle gelangt. Dort haltet ihr euch wieder rechts und schaltet den nächsten Arbeiter im Kontrollraum aus. Jetzt wartet ihr, bis der andere Typ im Hauptraum am Ende des Metallstegs ist, wo ihr ihn euch schnappt und ihm ein paar Infos entlockt. Danach geht's durch den Gang weiter, durch den ihr in den Kontrollraum gelangt seid. Vorsicht Kamera! Wartet auf einen günstigen Moment, in dem ihr zuerst den Söldner und dann sofort den Programmierer ruhig stellt.

Computerspiele

Lauft weiter den Gang entlang und zerstört die beiden Kameras. In der Halle mit den vier Silos rennt ihr die Stufen nach unten. Dann ballert ihr auf die Überwachungskameras am ersten und vierten Silo. Schaltet hier noch den Techniker aus. Nachdem ihr alle Computer bedient habt, stürmt eine Wache die Treppen herab. Verschanzt euch im Schatten und erledigt den Gegner. Jetzt rennt ihr die Treppe hinauf und geht durch die Tür links neben der Kamera.

Die Selbstschussanlage

Im nächsten Gang rennt ihr geradeaus durch die Tür, aus der das rötliche Licht schimmert. Bleibt jetzt keinesfalls stehen! Schleicht euch langsam durch den Raum bis zur Halle. Dort erledigt ihr die Wache und verhört den Programmierer. Klettert in den Lüftungsschacht rechts neben dem Ausgang des Raums. Benutzt die Selbstschussanlage und geht durch die Glastür.

Die Büros

Schleicht durch den Schatten und krabbelt immer nur durch bereits zerbrochene Scheiben. Durch den Gang auf der linken Seite geht's weiter. Ihr gelangt zu einem schwer bewachten Büro. Lockt die beiden Söldner mit einer leeren Dose auf den Gang und erledigt die Jungs. Im Nebenraum entlockt ihr dem Programmiere ein paar Infos. Benutzt den Rechner und geht durch die kleine Tür.

Die Flucht

Geht über die Stufen nach oben und schaltet die Gegner im Gang aus. Bedient den Rechner, lasst das nächste Schloss von eurer Teamgefährtin knacken und springt bei den Gittern nach unten. Gleitet am Rohr entlang bis ganz nach unten und schleicht vorsichtig über die Luftschächte, bis ihr euch direkt über der Tür in der Ecke befindet. Dort wartet ihr, bis ihr außer Sichtweite der beiden Wachen seid, springt dann nach unten und geht durch die Tür. Alternativ könnt ihr auch durch die Luftschächte am Boden robben.

Mission 7: Chinesische Botschaft

Die Wachposten

Geht durch die kleine Gasse. Steigt auf den Container und klettert über die Wand. Schleicht hinter die Kiste zu eurer Rechten und wartet, bis die Patrouille nach rechts aus dem Bild läuft. Schnappt euch jetzt den anderen Wächter und schleppt ihn in die schattige Nische zurück. Huscht zum zweiten Wachposten und schlagt ihn k. o.. Betretet das Gebäude mit dem brennenden Ölfass und klettert an der Leiter hoch.

Das Gebälk

Vor euch liegt ein eingerüstetes Haus. Sobald die Wachen euch den Rücken zukehren, schleicht ihr über die Balken, bis ihr eine Leitung über euch entdeckt. Hangelt mit angezogenen Beinen zum Gebäude gegenüber, wo ihr zuvor das Licht ausgeschossen habt. Jetzt schleicht ihr den Sims entlang und klettern an der Leiter nach unten, sobald ihr euch nicht im Sichtfeld der Wachen befindet. Springt auf den Container und von dort aus über die Bretterwand. Danach stehlt ihr euch an den beiden Wachen vorbei bis zur anderen Seite des Platzes. Dort haltet ihr Ausschau nach einer kleinen Straßenbaustelle, durch die ihr in die düstere Kanalisation gelangt.

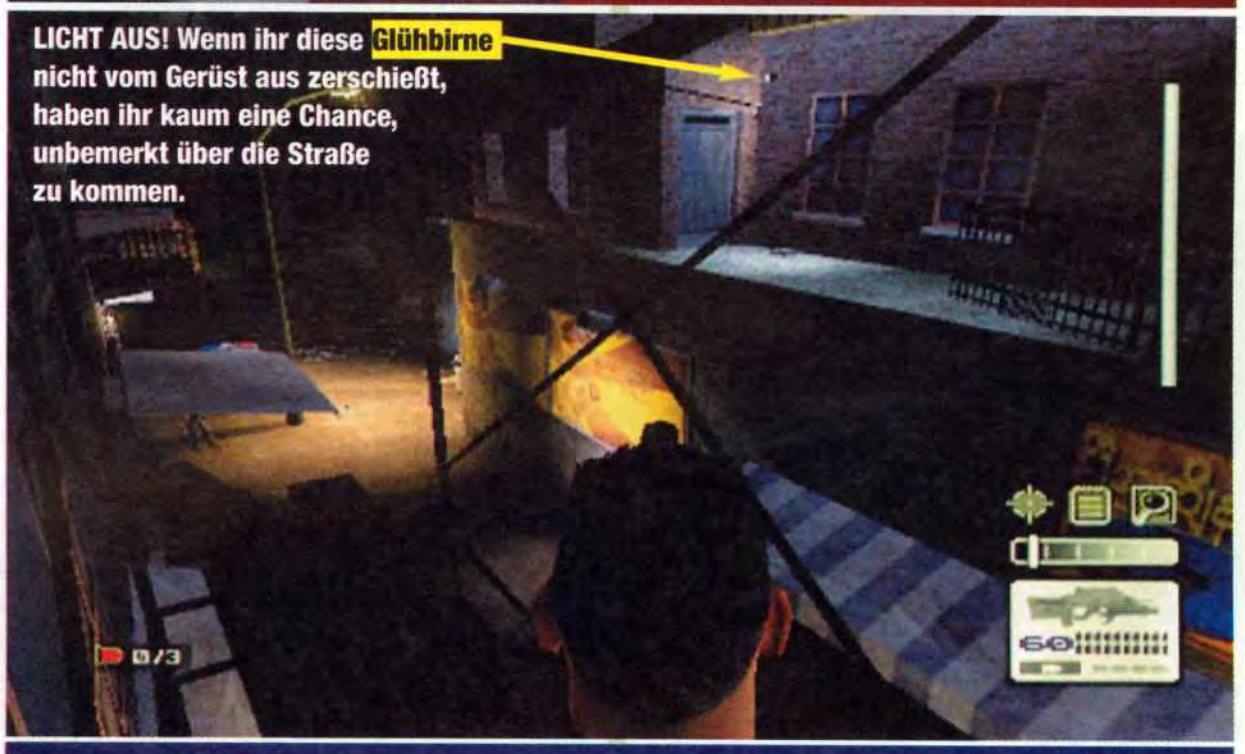
Die Kanalisation

Schaltet zuerst euer Nachtsichtgerät ein. Geht den Abwasserkanal entlang und biegt an der Kreuzung links ab. Nach kurzer Zeit erscheinen zwei Wachposten. Benutzt die Rauch-Granate. Hinter der nächsten Biegung müsst ihr eine Stahltür passieren. Nach ein paar Schritten findet ihr eine Leiter, die euch auf die Straße zurückbringt.

Das offene Fenster

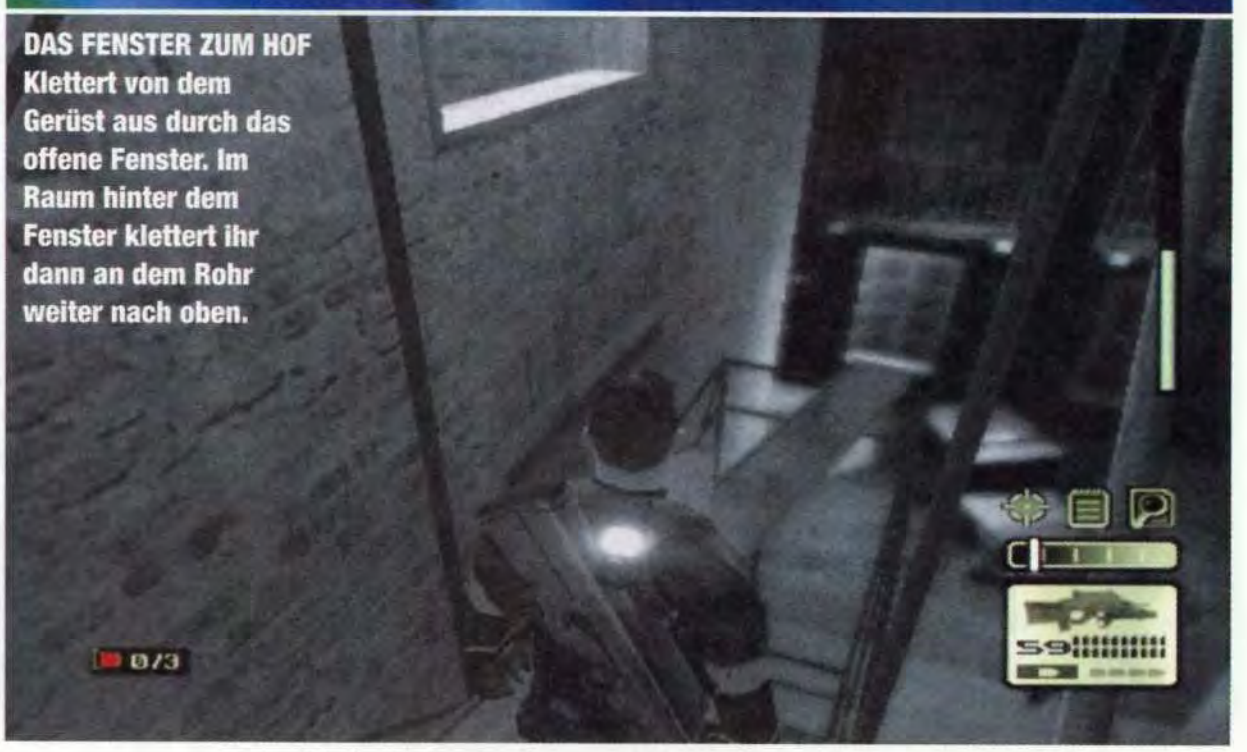
Oberhalb des Kanaldeckels warten zwei Patrouillen. Steigt aus dem Gully und versteckt euch hinter dem Vorhang. Wartet auf den Moment, in dem sich eine Wache entfernt. Jetzt huscht ihr zum Baugerüst hinüber und klettert die Leiter empor. Oben angekommen, balanciert ihr über die Holzbohlen. Durch das offene

SCHLEICHEINLAGE Durch die **Metallboxen** gelangt ihr bis zum **Ausgang.** Alternativ könnt ihr aber auch oben über die Luftschächte klettern.

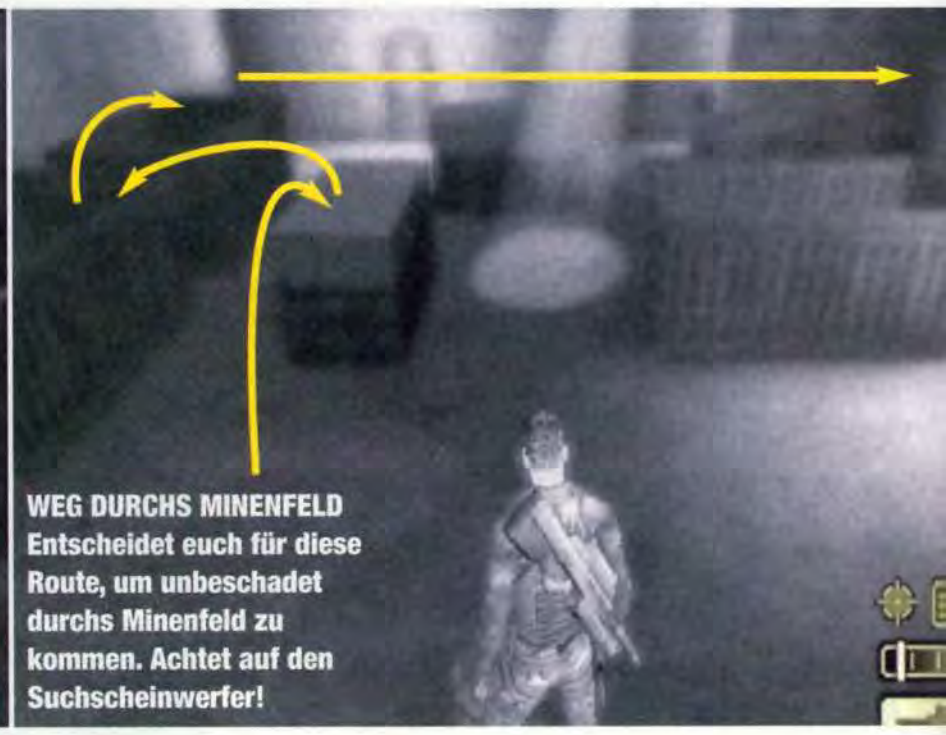


LICHT AUS! Wenn ihr diese **Glühbirne** nicht vom Gerüst aus zerschießt, haben ihr kaum eine Chance, unbemerkt über die Straße zu kommen.

IN DER KANALISATION Die Jungs, die ihr hier trotz Wärmesicht kaum erkennen könnt, schaltet ihr mit einer Granate aus.



DAS FENSTER ZUM HOF Klettert von dem Gerüst aus durch das offene Fenster. Im Raum hinter dem Fenster klettert ihr dann an dem Rohr weiter nach oben.



Fenster gelangt ihr in einen Raum mit einem Rohr, über das ihr nach oben gelangt. Seilt euch nach dem Gespräch am kleinen Schornstein vom Gebäude ab.

Auf zur Leiter

Geht in das Gebäude und sucht euch ein schattiges Fleckchen links neben der nächsten Tür. Sobald die Patrouille an Ihnen vorbeikommt, gibt's was auf die Mütze. Geht nun nach draußen und zerschießt das Licht an der gegenüberliegenden Wand. Wenn die Wache sich von euch abwendet, schleicht ihr zur Leiter gegenüber und klettert nach oben. An der Hauswand wartet bereits die nächste Leiter. Geht vorsichtig und leise den Gang nach rechts entlang, bis ihr den Balkon erreicht.

Die enge Gasse

Verdunkelt den Balkon. Um das Drahtseil über euch zu erreichen, müsst ihr auf die Holzboxen klettern. Auf der andern Straßenseite angekommen, biegt ihr in die Gasse auf der linken Seite ab. Zerballert die Lampions und verschanzt euch in der Nähe der Leiter in einer dunklen Ecke. Sobald die Wache an der Leiter hochklettern will, verpasst ihr ihr eine Kopfnuss. Am Ende der Gasse springt ihr gegen die Wand, um die obere Kante der Mauer zu erreichen.

Zugang zur Botschaft

Schleicht im sicheren Schatten um den Platz. Während der Pförtner die Papiere des Fahrers prüft, könnt ihr unbemerkt am LKW vorbei durchs Tor schlüpfen. Hinter dem Durchgang geht ihr sofort in den Schatten zu eurer Rechten. Auf leisen Sohlen begebt ihr euch nun zum LKW-Anhänger vor euch und versteckt euch darunter. Wenn die nächste Wache von euch wegläuft, eilt ihr zum nächsten Anhänger links von euch. Falls ihr euch zu lange an einem Fleck aufhaltet, wittern euch die Köter. Versucht, unbemerkt zur Wand zu gelangen und wartet, bis die Patrouille weit entfernt ist. Geht nun um die Ecke und folgt so lange eurer Nase, bis ihr eine kleine Brücke erreicht. Jetzt müsst ihr nur noch den Pavillon hinter euch lassen und durch das seichte Flüsschen waten.

Lauschangriff

Geht in Richtung Haupteingang. Nach der Zwischensequenz greift ihr zum Lasermikrofon und richtet es auf das mittlere Fenster im ersten Stock des Gebäudes. Danach müsst ihr mit dem Lasermikro auf die Fenster des Autos zielen, um noch mehr Infos zu erhalten. Pirscht euch am Hauseingang vorbei und sucht an der Mauer nach einem Rohr an einer kleinen Stelle, an welcher der Stacheldraht unterbrochen ist.

Mission 8: Schlachthof

Die Hofwachen

Macht ein paar laute Schritte, um die erste Wache zum Startbereich zu locken. Lauft ein paar Schritte an der Wand entlang auf die Wache zu. Sobald der Gegner an euch vorbeigelaufen ist, packt ihr ihn und stellt ihr ruhig. Die zweite Wache könnt ihr umgehen, indem ihr leise und vorsichtig über die Zäune und die Mauer klettert. Dann müsst ihr eben den Hintereingang der kleinen Hütte benutzen.

Der verminte Hof

In diesem Abschnitt müsst ihr ständig eure Sichthilfen wechseln. Mit der Thermalsicht erkennt ihr die Minen. Schleicht am Zaun entlang an den ersten Kisten vorbei. Dann klettert ihr über die Kisten in der Mitte in den Container. Wenn ihr aus dem Container herausklettert, müsst ihr auf die Minen achten. Beobachtet ohne Sichthilfe den Lichtkegel des Scheinwerfers. Euer Weg führt über die mittleren Kisten und von dort aus in den hinteren Container zu eurer Linken. Wartet, bis das Licht des Scheinwerfers über die Kisten gestreift ist, bevor ihr losspurtet. So gelangt ihr in die linke Ecke unterhalb des Balkons. Pirscht euch nun an der Wand entlang, bis ihr in den kleinen Raum ganz rechts gelangt. Klettert dort auf eine der Kisten und drückt euch von der Wand ab.

Die Antenne

Auf dem Wellblechdach habt ihr keine Chance, unentdeckt zu bleiben. Huscht unter die Holztreppe. Von hier aus erledigt ihr die beiden Wachen, versteckt ihre Körper unter der Treppe und legt den Schalter an der Antenne um. Mit der Wache, die jetzt auf das Dach stürmt, verfahrt ihr genauso unsanft wie mit ihren kalten Kollegen unter der Treppe. Knackt das Schloss der Tür und betretet das Gebäude.

Goodies

Nachdem die Tür offen ist, geht ihr die Holztreppe nach unten. Vorsicht Wandmine! Entschärft das Teil und bedient euch am Tisch und springt auf das Rohr oberhalb. Dort gibt's weitere Goodies! Alles erledigt? Gut, geht die Treppe wieder rauf und durch die nächste Tür in die Toilette.

Klo-Action!

Hängt euch leise an die Strebe über den Kisten und zieht die Beine hoch. Jetzt hangelt euch ganz bis zum Ende. Wenn ihr leise wart, erleichtert sich genau unter euch ein Soldat. Wenn er seine Hände wäscht, lasst ihr euch nach unten auf ihn fallen. Schießt von den Pissoirs aus eine Ablenkungskamera zu den Spiegeln links von den Toilettenkabinen. Lockt die Wache an und lasst das Gas ausströmen. Deponiert alle Gegner bei den Pinkelbecken. Klemmt euch kurz an den Rechner und „schaltet" das Licht im Gang aus.

Information einholen

Folgt dem Gang nach links. Schleicht in das Zimmer und interviewt den Soldaten, bevor ihr ihn schlafen legt. Benutzt den Computer, sammelt die Items ein und sorgt für Dunkelheit. Verlasst den Raum und lasst euch in den Schacht fallen. Folgt dem Schacht und klettert am Rohr nach oben. Mit

einem Sprung könnt ihr euch an der Kante hochziehen. Ihr befindet euch jetzt auf einer Zwischendecke. Schaltet doch mal die Thermalsicht ein – durch die dünne Decke erkennt ihr zwei Wachen. Verpasst ihnen zwei gut gezielte Schüsse durch die Decke hindurch. Springt runter und vollzieht das normale Prozedere: Lampen ausschießen, Taschen durchsuchen und Körper in den Schatten tragen.

Im Kühlraum

Durch den Nebel könnt ihr mit der Thermalsicht schauen. Schleicht rechts um die geöffnete Tür herum und hockt euch mit dem Rücken an die Wand. Im Durchgang zum nächsten Raum schaut eine Wache am Ende ihrer Patrouille genau in eure Richtung. Rückt so weit nach rechts, dass ihr dieser Wache im entscheidenden Moment einen Kopfschuss verpassen könnt. Ein zweiter Soldat patrouilliert weiter hinten im Raum – ihn könnt ihr ebenfalls von hier aus erledigen. Vorsicht: Hinten links im zweiten Kühlraum steht eine Kanone. Geht links an der Wand entlang – vor der Kanone könnt ihr über einen Schrank klettern und direkt vor dem Steuercomputer landen. Legt das Biest lahm und geht dann weiter.

Dritter und vierter Kühlraum

Hier befinden sich zwei Wachen – und beide lassen sich von hinten packen, wegschleifen und niederschlagen. Auf der linken Seite des Raums ist eine Holzpalette. Über diese kommt ihr an die Metallschiene über euch. Hängt euch mit allen Vieren daran und hangelt ungesehen in den nächsten Raum. Links steht eine Kanone, rechts eine Wache. Am Ende der Schiene müsst ihr euch lautlos auf den Boden fallen lassen. Schleicht erst zur Rückseite der Kanone und schaltet das IFF der Wumme aus. Lockt per Flasche die Wache vor die Kanone. Deaktiviert die Kanone nach diesem tragischen Zwischenfall und verlasst den Raum.

Letzter Kühlraum

Zuerst knockt ihr die Wache im Gang aus. Als Nächstes müsst ihr lediglich den Soldaten direkt am Durchgang packen und in den Gang zurückzerren, sobald die Patrouille von euch weggeht. Jetzt schleicht ihr links in den Raum hinein. Haltet an den Fässern kurz inne. Sobald die Patrouille wegschaut, schleicht ihr hinter dem Wachmann an der linken Wand entlang. Wenn ihr die Thermalsicht ausschaltet, seht ihr am Boden ein Loch – verlasst diesen kalten Ort.

Schleichgang

Folgt dem Schacht und verlasst diesen am Ende. Geht nun langsam die Treppe runter und schaut vorsichtig um die Ecke. Der Raum wird von einem Gegner bewacht. Wartet entweder, bis sich ein Moment ergibt, in dem ihr ihn von hinten greifen könnt, oder verpasst ihm eine Kugel. Betätigt den Schalter, damit sich eine Luke zum Stall öffnet.

Im Stall

Schleicht den Gang entlang und stoppt direkt vor dem Licht, das durch die Öffnung fällt. Eine Wache patrouilliert direkt dahinter. Wartet, bis der Typ an euch vorbei nach links geht. Jetzt huscht ihr durch die Öffnung und geht schräg rechts gegenüber in den Stall ins Dunkle. Die Wache schaut am Ende der Patrouille direkt auf euch, sieht aber nichts. Schleicht ihr hinterher und greift am Ende des Ganges zu. Schleift den Soldaten in die dunkle Ecke, in der ihr euch zuerst versteckt habt. Alternativ tut's natürlich auch ein Kopfschuss oder eine Ablenkungskamera. Jetzt folgt ihr dem Verlauf der Gänge und schnappt euch unterwegs die Fackel auf den Kisten.

Friendly Fire?

Ihr kommt in einen langen Gang, in dem ihr in der Ferne zwei Gegner erkennt. Biegt sofort nach links in den Stall ab und klettert nach oben. Kriecht an den anderen Ställen vorbei, bis ihr die Kanone erreicht. Schaltet das IFF um. Jetzt schleicht hintenrum wieder zurück in den ersten Stall und werft die Fackel vor den Stall mit der Selbstschussanlage. Die Schüsse locken die Wachen an – Kanonenfutter. Schleicht in den nächsten Stallabschnitt. Im letzten Stall befindet sich die nächste Kanone. Versucht, mit einer Rolle an dem Geschütz vorbeizukommen.

Gang-Wars

Im nächsten Gang sorgt ihr zuerst für Dunkelheit. Schleicht vorsichtig unter den Leinentüchern durch, bis ihr die beiden Gegner seht. Jetzt huscht ihr schnell unter dem Tuch zurück. Mit dem Wärmesichtgerät könnt ihr eure Gegner durch das Tuch sehen und per Kopfschuss ins Jenseits befördern. Friedliebende Zocker verkriechen sich in einer Nische seitlich des Gangs und warten, bis die Wachen vorbeigegangen sind.

Der Geiselraum

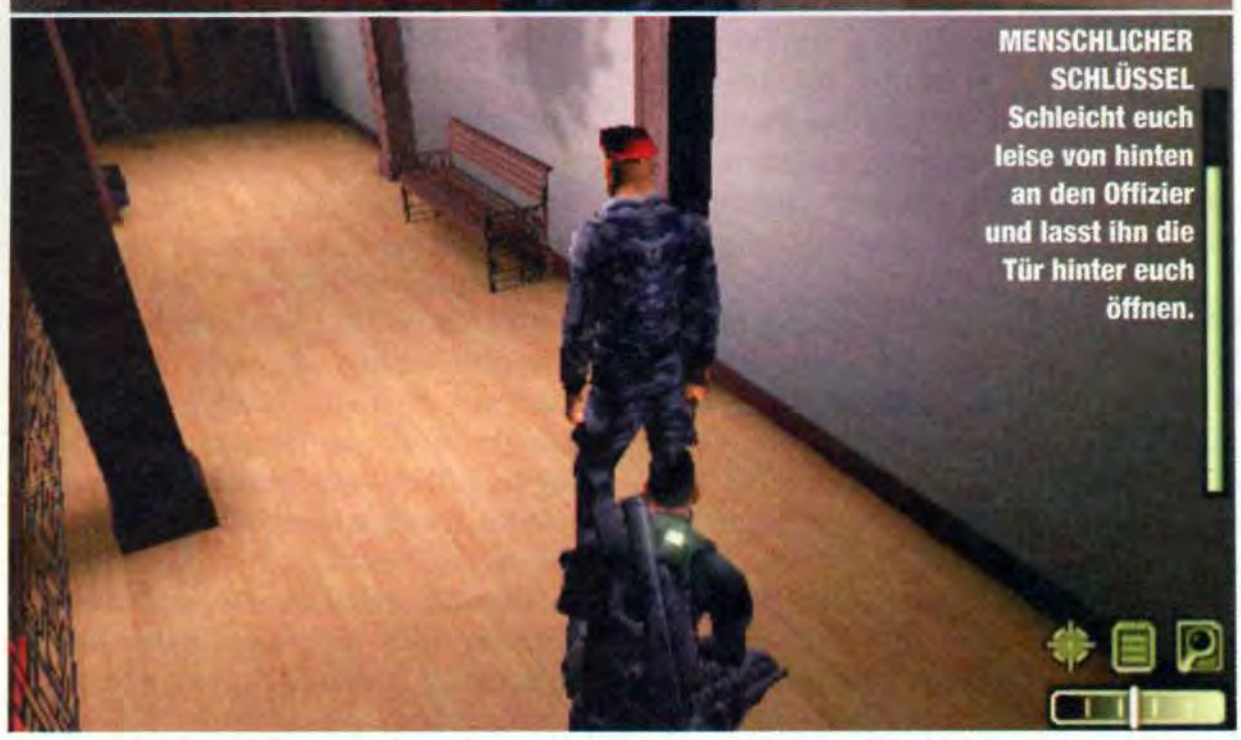
Ihr kommt in einen Raum mit niedrigen Betonwänden. Vorsicht: Zwei Automatikgeschütze sind auch hier, können aber problemlos ausgeschaltet werden. Kümmert euch hier zuerst um die US-Geiseln, zu denen ihr durch den Gang auf der linken Seite neben den Kanonen gelangt. Danach macht ihr die Kanonen scharf und deckt euch mit den Items, die ihr hier findet, ein. Bevor ihr zu den Chinesen geht, solltet ihr in dem Raum noch einige Vorbereitungen treffen.

Keller-Kämpfe

Mehrere Gegner versuchen, die beiden Geiselräume zu stürmen. Die Automatikgeschütze (IFF umschalten!) helfen euch nur bedingt. Benutzt Haftminen, um den Weg zu den Amerikanern zu schützen. Platziert die Minen weit auseinander – sonst sprengen sie sich gegenseitig. Nach den Vorbereitungen sprecht ihr mit dem Chinesen. Im Laufe des Feuergefechts erhalten Sie die Meldung, dass Grinko in den Keller kommt. Arbeitet euch zu den Eingängen vor. Grinko verschanzt sich hinter den Torbögen. Mit wenigen Treffern könnt ihr sein Treiben beenden.

KLO-ACTION Nachdem diese Wache sich entleert hat, springt ihr ihr auf den Kopf, sobald sie ihre Hände waschen will.

GRINKO Im Keller werdet ihr von Grinko und seinen Truppen attackiert, sobald ihr den Raum mit den US-Geiseln betreten habt.



Mission 9: Chinesische Botschaft (2)

Missionsbeginn

Geht durch den Hintereingang mit den Plastiklamellen und knipst das Licht aus. Öffnet die Tür. Drückt schnell den Lichtschalter, huscht geradeaus, biegt hinter dem Tisch rechts ab und ihr kommt an eine Leiter. Bevor der fette Koch das Licht wieder angemacht hat, seid ihr schon einen Stock höher.

Auf dem Dach

Verliert keine Zeit, lauft sofort über die Planken und stellt euch an die Wand rechts neben der Tür. Wenn die Patrouille im Haus nach rechts geht, huscht ihr rein und durch den hinteren Gang nach rechts bis zum Balkon. Hier greift ihr euch das Abwasserrohr, klettert nach oben ans Seil und schon hängt ihr am Sims des Botschaftsgebäudes. Jetzt nur noch fix ums Gebäude gehangelt, am offenen Fenster das Rohr hoch und rein in die gute Stube. Im Boden ist ein Loch.

In die Botschaft

Ums Eck sitzt eine Wache, der ihr unbedingt mal eine Ablenkungskamera vorführen solltet. Durch Loch in der Wand im nächsten Raum gelangt ihr an ein Rohr, an dem ihr nach unten rutscht.

Die PC-Killer

Zwei Soldaten haben hier den Auftrag, Rechner zu zerstören – kommen die Jungs an den PC im nächsten Zimmer, ist die Mission verloren. Erledigt die beiden Soldaten von eurem Versteck aus. Sammelt den S-Stick ein und benutzt den PC im Nebenraum.

Durch die Botschaft

Durch die nächste Tür kommt ihr in ein Treppenhaus – oben warten zwei Wachen und eine Kamera. Schießt zuerst das obere Licht im Treppenhaus aus und verkriecht euch unterhalb der Treppe, bis die Wachen wieder an ihre Posten zurückgekehrt sind. Die Wache direkt an der Tür könnt ihr euch greifen und in den Schatten zerren – nehmt den S-Stick aus der Tasche. Haltet euch jetzt im Dunkeln und schießt die Kamera aus. Die zweite Wache ist alarmiert, geht zur Kamera und guckt diese verwirrt an – dabei dreht sie euch den Rücken zu. Verbergt beide Körper im Schatten. Schleicht durch den Raum mit den zwei schlafenden Wachen.

Eingang zur großen Halle

Schaut unter der Tür durch, um sicher zu sein, dass die Luft rein ist. Der Offizier gibt den Türcode ein. Sobald die beiden Soldaten die Halle betreten haben, huscht ihr raus und schaut euch den Zifferblock mit der Thermalsicht an. Der Code „1436" ist noch zu erkennen.

In der großen Halle

Bleibt in der Tür hocken. Schießt eine Ablenkungskamera an die gegenüberliegende Wand. Lockt die Wache an und schläfert sie ein. Jetzt rollt ihr zur Kanone. Schaltet am Steuercomputer einfach das IFF aus, die Kanone nimmt euch die Drecksarbeit ab.

Auf der Empore

Klettert auf das Regal direkt neben der Kanone. Schießt das Licht über dem Geschütz auf der Balustrade aus und klettert über eine Vase nach oben. Jetzt wiederholt ihr mit den beiden erscheinenden Wachen den bewährten IFF-Trick.

Auf die andere Seite

Hangelt zügig an dem Rohr hinter den Flaggen bis hinter die zweite Fahne. Wartet, bis der Offizier den Soldaten durch die Tür gelassen hat. Jetzt hangelt ihr weiter, bis ihr direkt hinter dem Offizier steht. Ihr müsst euch leise fallen lassen, sonst könnt ihr den Offizier nicht mehr nutzen, um die Tür zu öffnen. Im Raum dahinter greift ihr euch noch den Soldaten und verschwindet durchs Fenster.

Durch den Hof

Ihr kommt in einen kleinen Hof. Ihr müsst hier schnell sein, weil im großen Hof hinter dem Torbogen ein Wachhund ist. Schießt die beiden Lampen an der Wand aus und zielt dann durch den Torbogen. In eurer Schusslinie patrouilliert eine Wache, die ihr unsanft beseitigt. Jetzt lauft ihr geduckt durch den Bogen, sofort rechts neben der Brücke ins Wasser und dann immer der Nase nach bis zur Tür. Öffnet diese und geht hindurch.

Tür mit Wache und Kamera

Ihr müsst lediglich den Scheinwerfer zerschießen. Die Wache verlässt ihren Posten, die Kamera ist blind und ihr könnt durch die Schatten durch die Tür huschen. Geht weiter bis ins Lager. Kriecht durch das Regal direkt vor euch und beobachtet, wie eine Wache einen Türcode eingibt. Sobald der Soldat durch die Tür ist, müsst ihr wieder mit der Thermalsicht den Code erkennen und schnell eingeben. Er lautet „9753".

LKW zerstören

In der folgenden Lagerhalle gibt es drei Wachen. Der Offizier in der Tür wird gepackt und in den dunklen Raum gezerrt. Sobald eine Patrouille von euch weggeht, schleicht ihr in der Hocke rechts ums Eck und presst euch gegen die Wand, damit ihr nicht von der Kamera gesehen werden könnt. Bei den Kisten wird es zu eng, so dass ihr euch nur stehend dahinter hindurchzwän-

gen könnt. Aus der sicheren Dunkelheit heraus schaltet ihr die Gegner jetzt mit Granaten oder Kopfschüssen aus. Danach kümmert ihr euch um die Kamera über der Tür. Geht jetzt weiter durch die Regale an der rechten Wand. Vor der beleuchteten Stelle macht ihr Halt und benutzt euer Nachtsichtgerät, um die Kamera an der dunkeln Wand am Ende des Ganges sehen und zerstören zu können. Dann klettert ihr auf den kleinen Paketwagen und führt einen Doppelsprung aus. So gelangt ihr auf den Kistenstapel, über den ihr auf den Balkon kommt. Rennt nun immer geradeaus und am Ende rechts. Ihr gelangt zu den LKWs. Wenn ihr schnell wart, genügt ein Schuss auf die Zapfsäule. Ansonsten ballert ihr einfach auf die Tanks der beiden Trucks.

Der Weg zum Büro

Ihr kommt in einen langen Gang, in dem eine einsame Wache patrouilliert. Hier ist ein Taser die richtige Wahl. Tastet euch nun weiter vor und haltet in jedem Schatten inne. Kurz vorm Ende des Ganges kommt eine Wache um die Ecke. Ab in die Nische in der rechten Wand, wo ihr nicht gesehen werden könnt. Kurz bevor der Typ euch über den Haufen rennt, erhält er einen Funkspruch und dreht um.

Keypad-Mania

Ihr müsst die Wache verfolgen. Sie wird auf dem Weg drei Keypads benutzen, die ihr allesamt öffnen müsst. Die Zahlen und die Reihenfolge erkennt ihr mit der Thermalsicht. Hier der Ablauf:
1. Erste Tür – Code: 1456
2. Fahrt im Fahrstuhl nach oben
3. Zweite Tür – Code: 1834
4. Rechts halten – letztes Keypad: 7921

Ihr seid jetzt in Feirongs Büro.

Feirongs Daten

Greift euch nach der Zwischensequenz das Ekelpaket und plaudert mit ihm. Drückt euren neuen Freund gegen seinen PC. Nach dem dubiosen Selbstmord bricht die Hölle los. Rennt durch die Doppeltür und weiter durch die nächste Tür. Dann müsst ihr zwischen den beiden großen Feuern hindurch. Im nächsten Raum ist der Weg ins Treppenhaus nach einer Explosion offen. Durchs Fenster geht's in den Hof.

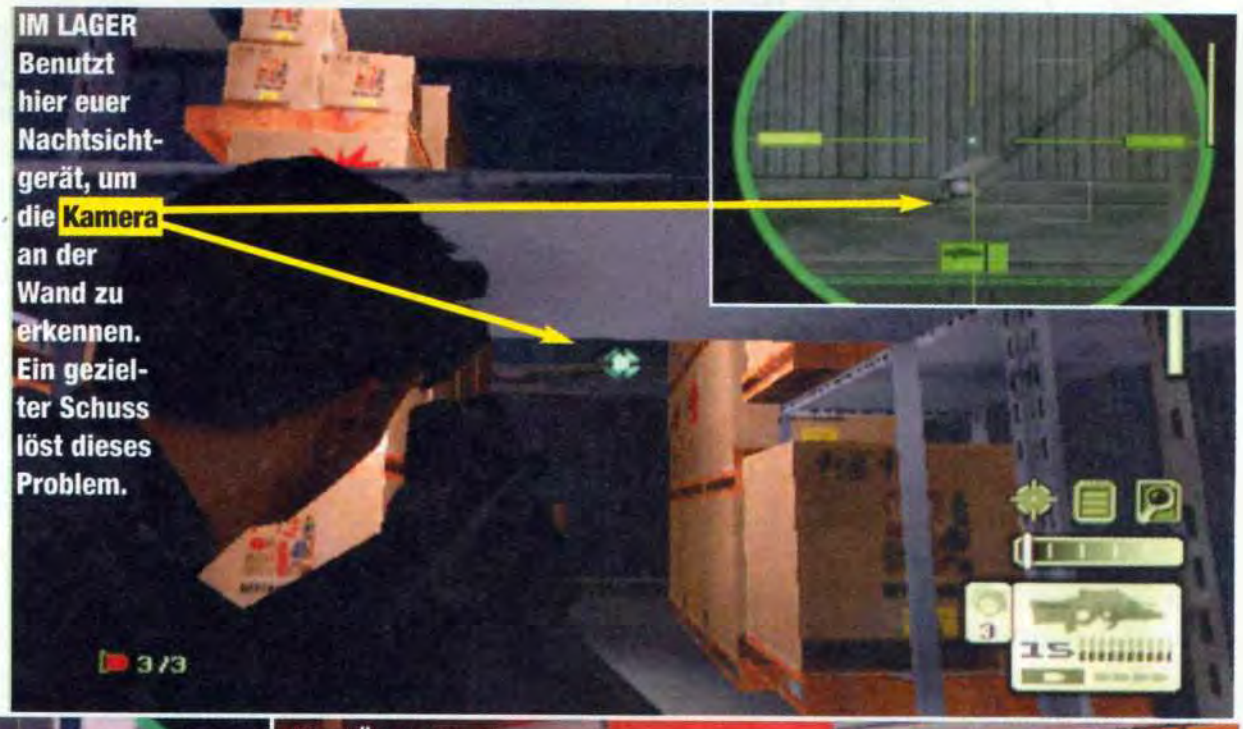
Mission 10: Präsidentenpalast

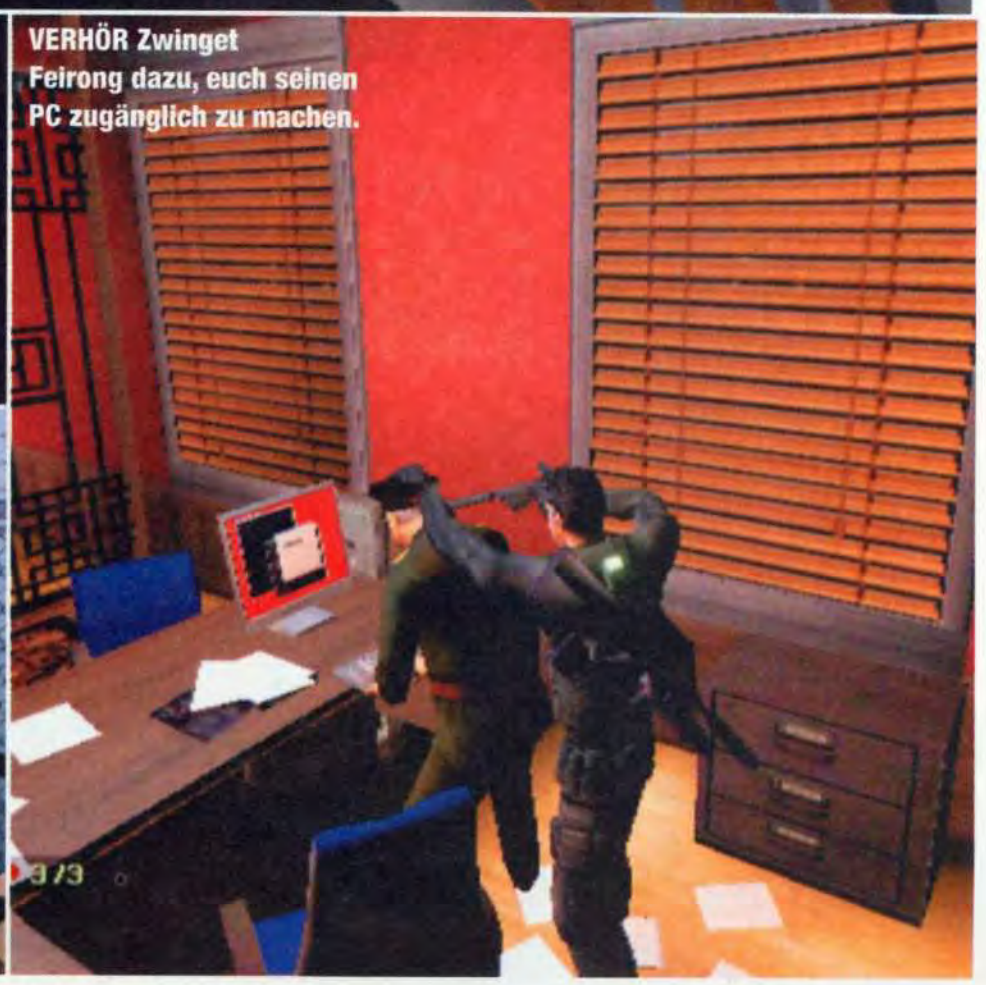
Willkommen in Georgien!

Wartet, bis sich die Wache entfernt, und seilt euch am Abgrund nach unten ab. Ihr gelangt in die Kanalisation, die von Laserschranken gesichert wird, schaltet also eure Thermalsicht ein. Nachdem ihr zweimal abgebogen seid, gelangt ihr in einen langen Kanal. Hier benutzt ihr die Sniperfunktion eures Gewehrs, um an der linken Wand eine Mine zu zerstören. Erst danach hangelt ihr mithilfe des Rohrs an der Decke über die erste Laserschranke. Eilt unter der dritten hindurch und meistert mit etwas Timing die letzte Schranke. Am Ende des Tunnels klettert ihr an der Leiter nach oben.

Der große Hof

Schleicht nach rechts an die Hecke, wartet, bis der Hund Fährte aufnimmt und auf euch zukommt. Ein Schuss erledigt den Rest. Macht euer Thermalsichtgerät an, um eure Gegner durch die Hecken sehen zu können. Die Wache könnt ihr nach eigenen Vorlieben ausschalten. Weiter geht's zur ersten Kamera. Sobald diese sich von euch wegdreht, huscht ihr nach rechts in die Dunkelheit. Vorsicht, hier ist die nächste Kamera! Benutzt euer Kamera-Störsystem, während ihr an dieser Kamera vorbeilauft. Ihr gelangt zu einem Brunnen. Schleicht ihr rechts an der Hecke entlang, hinter der Säule vorbei bis nach vorne zum Zaun. So werdet ihr nicht von der Kamera entdeckt. Öffnet das Tor mit dem Code (2126). Schleicht nach links. Vor euch ist nach einer kurzen Treppe eine Tür, rechts daneben eine Luke – euer Zugang zum Palast.





Kunstsammlung

Nehmt hier unten erst einmal den Dietrich und geht die Treppe hoch. Jetzt geht es geradeaus, mitten durch die Kunsthalle. Benutzt die Thermalsicht, um nicht in eine der Lichtschranken zu laufen. Zwei Wachen betreten den Raum. Da es hier dunkel ist, könnt ihr die Jungs leicht ins Traumland befördern. Danach geht's durch die Tür bei den Lichtschranken. Schleicht ganz vorsichtig in den Flur und streckt die Wache nieder. Die Treppe ist oben und unten durch Lichtschranken gesichert – turnt also über die Heizung an die Kante der Balustrade. Hangelt euch auf die Treppe und klettert kurz vor den Lichtschranken oben über das Geländer. Im nächsten Raum knackt ihr das Schloss mit dem Einwegdietrich.

Foyer

Wartet, bis die Wache nach unten geht, und schleicht dann am Balkon entlang. Verharrt in der Ecke am Ende des Balkons, bis die Wache wieder auf euch zukommt. Ein Schuss, ein Treffer. Macht etwas Lärm, damit die Wache oben aufmerksam wird, und eilt dann den Gang wieder zurück. Wenn der Wachmann auf euch zukommt, ereilt ihn dasselbe Schicksal wie seinen Kollegen. Geht nach oben durch die Tür mit dem Codeschloss (70021).

Großer Korridor

Ballert gleich auf die Lampe vor euch. Im ersten Gang auf der rechten Seite patrouilliert eine Wache. Schleicht an ihr vorbei, sobald sie sich von euch entfernt. Versteckt euch hinter einem der Schaukästen oder nahe der dunkeln Wand, wenn euch die Wache entgegenkommt. Sobald der Gegner weit genug entfernt ist, ballert ihr die Lampen aus. Im Gang auf der linken Seite patrouilliert ein weiterer Soldat. Schießt zuerst Licht für Licht im Gang aus und versteckt euch jedes Mal, wenn eure Gegner misstrauisch werden. Danach kümmert ihr euch um den Soldaten. Die Kamera kann euch hier nicht erkennen, wenn ihr die Lichter ausgeschossen habt. Knackt die Tür im linken Gang mit dem Dietrich. Der Weg ist mit Lichtschranken versperrt. Setzt Thermalsicht ein. Schleicht links an der Wand entlang und pirscht euch zwischen den Regalen durch, bis ihr die Wache vor euch habt und ausknocken könnt. Sammelt die Items ein und verlasst das Zimmer.

Zurück im Korridor

Wartet nach der Tür, bis die Patrouille im großen Korridor nach rechts verschwindet. Achtet auch auf die Kamera. Ihr müsst jetzt links abbiegen und durch die große Doppeltür gehen. Im nächsten Raum zerschießt ihr die Lichter. Den Wachmann, der hier seinen Dienst verrichtet, schaltet ihr mit dem Pistolengriff aus, bevor ihr den Raum durch die andere Tür verlasst. Lauft den nächsten Gang entlang und geht durch die Tür an dessen Ende. Ihr seht eine Wache, die nach links läuft. Schleicht hinterher und greift euch den Burschen. Dann gibt's eine übergebraten, bevor ihr die andere Wache mit einem Schuss niederstreckt. Über die Stufen geht's in die Bibliothek.

Shoot-out in der Bibliothek

Sucht Deckung hinter dem Regal rechts. Benutzt die Thermalsicht. Nachdem erste Schüsse gefallen sind, schleicht ihr ganz vorsichtig im Zoom-Modus um die rechte Ecke des Regals und blickt zur Mitte des Raumes. Dort seht ihr euer erstes Opfer auf den Stufen. Lasst euren Blick weiter nach links wandern, um den nächsten Gegner hinter dem Schaukasten in der Mitte des Raums zu orten. Der letzte Gegner steht direkt über euch auf dem Balkon. Lauft an der rechten Wand unterhalb des Balkons entlang und geht hinter dem Regal in Deckung. Hier wechselt ihr erneut in den Zoom-Modus und linst vorsichtig um die rechte Ecke des Regals. Eure Blickrichtung sollte auf den Soldaten oben in der Ecke auf dem Balkon zeigen. Knipst auch sein Lebenslicht aus. Hinter den Regalen neben den Stufen findet ihr zwei Gänge, die nach unten in den Keller führen.

Nikoladze

Von der Bibliothek geht ihr in Richtung Treppe. Es gibt auf jeder Seite einen Steingang, der in den Keller führt. Dort findet ihr Nikoladze. Verhört ihn. Wenn Ihr genug gehört habt, drückt ihr ihn gegen den Scanner am Safe. Nach der Zwischensequenz könnt ihr schon mal die Nachtsicht einschalten. Sobald das Licht aus ist, greift ihr zur Waffe. Nehmt sofort danach hinter den Kisten zu eurer Linken Deckung. Die Soldaten kommen auf euch zu – Thermalsicht hilft weiter. Nach der Schlacht durchsucht ihr alle Körper und geht zur Bibliothek, wo ihr von einem Gegner erwartet werdet, der sich hinter dem rechten Regal verschanzt. Löst das Problem und verlasst die Bibliothek durch die offene Doppeltür.

Nikoladze, die Zweite

Ihr kommt in einen Hof. Euer Ziel ist genau auf der anderen Seite gegenüber. Ergreift dort das Rohr und klettert auf den Balkon. Von hier aus erledigt ihr Nikoladze mit einem gezielten Schuss durch das Fenster. Ein Soldat ist aus einer Tür rechts von euch gekommen – das ist euer Fluchtweg.

Letzte Schüsse

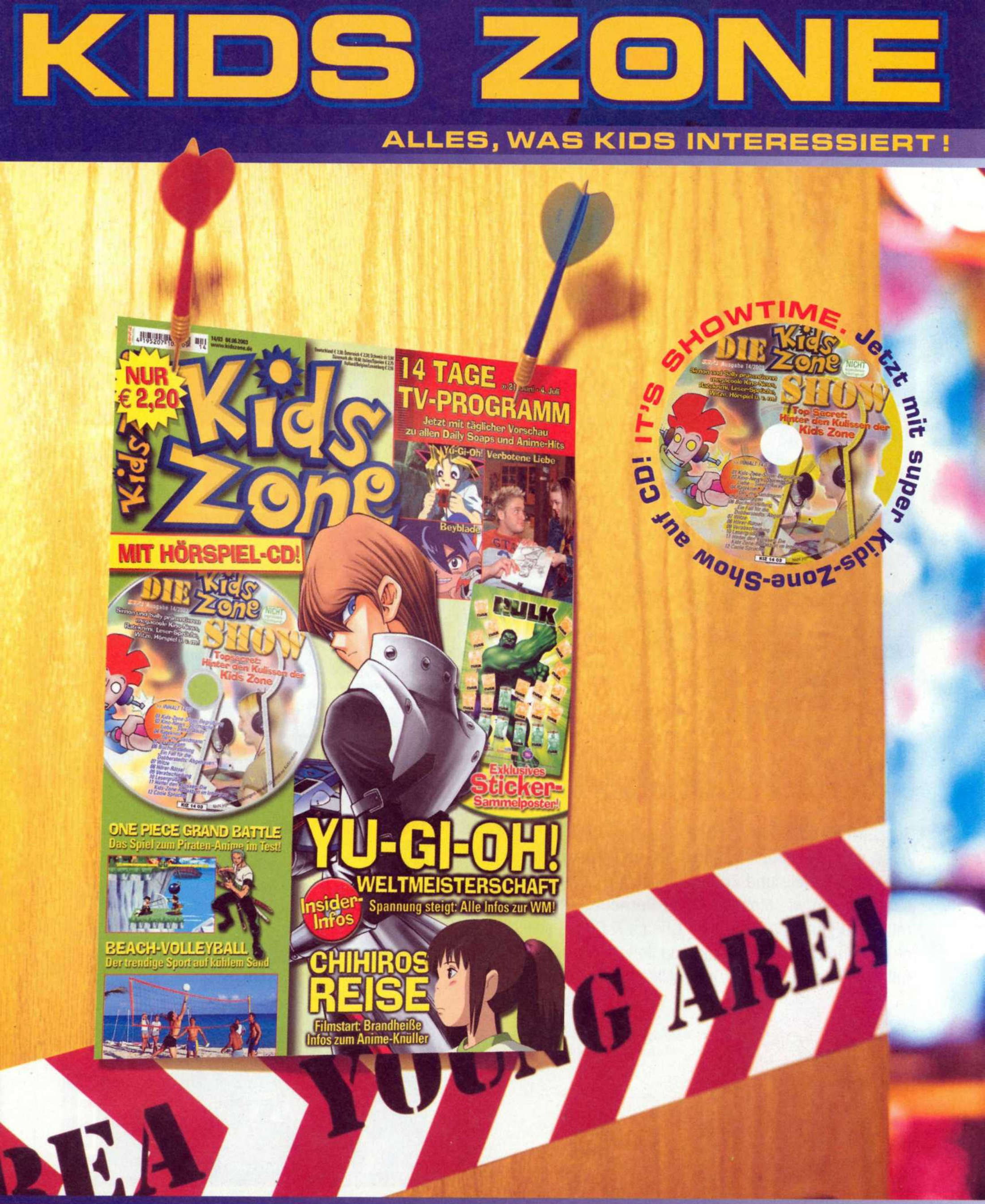
Lauft geradeaus, bis ihr die Stufen erreicht. Hier macht ihr Halt, kniet euch hin und zielt auf die Tür, durch die ihr gekommen seid. Der Gegner, der euch von hinten attackieren wollte, läuft nun ins offene Messer. In der Zwischenzeit sind unterhalb der Treppe zwei weitere Wachen eingetroffen. Ungeduldige Spieler erledigen die beiden mit einer Granate oder dem Gewehr. Alternativ könnt ihr auch den ersten Feind am Leben lassen, die Stufen nach unten rennen und euch hinten in der Küche verschanzen. Die Vorratskammer eignet sich ideal, um die Gegner mit einem Spagatsprung auszuschalten. Verlasst danach das Gebäude durch die Doppeltür im Speisesaal. Glückwunsch Fisher, die Welt ist gerettet ! Vorerst ...

LICHT AUS! Sobald eure Kollegen für einen Stromausfall gesorgt haben, gibt's für euer Gegenüber was auf die Mütze.

NIKOLADZES ABGANG Rettet den Weltfrieden mit einem Schuss durch das Fenster auf Nikoladze. Die Wärmesicht hilft dabei!

KIDS ZONE

ALLES, WAS KIDS INTERESSIERT!



TV.MUSIK.KINO.ANIMES.GAMES.SPORT.HANDY.WISSEN.

Kids Zone

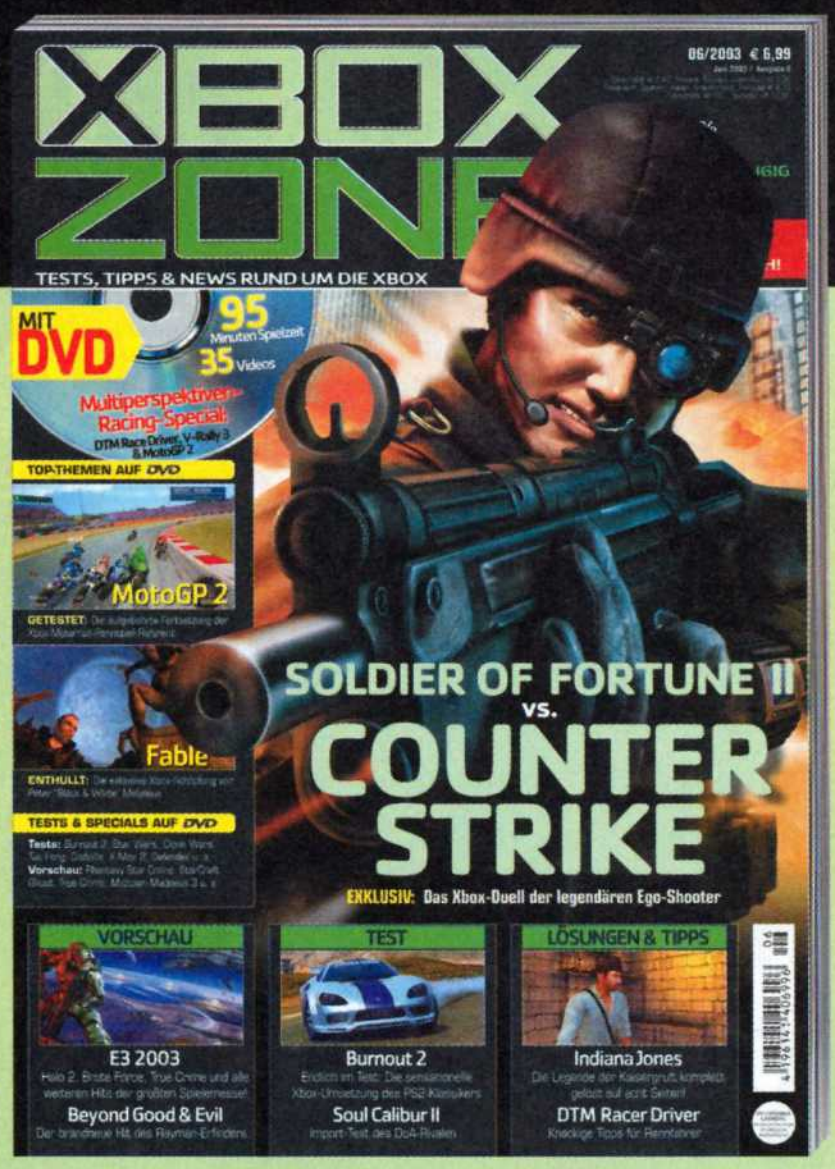
NEU: Jetzt 12 Seiten TV-Programm mit allen Animes und Soaps

NEU: Jetzt mit genialen Wissens- und Sportreportagen

ALLE 14 TAGE FÜR COOLE 2,20 EURO

LEXIKON

Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.
Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.
Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft. Mit Krachern wie MotoGP 2 und Burnout 2 im Testteil. Dazu gibt es jede Menge Cheats & Codes sowie eine Komplettlösung zu „Indiana Jones". Plus DVD mit Videos zu allen Top-Titeln. Alles klar!



N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Wie findest du die Filmumsetzung *Enter the Matrix*?
Extrem gut gelungen. ❑
Geht so. ❑
Enttäuschend. ❑

6. Schmälern die technischen Defizite den Spielspaß?
Überhaupt nicht. Ist trotzdem ein klasse Spiel. ❑
Ein bisschen, aber nicht gravierend. ❑
Absolut! Ich war total enttäuscht! ❑
Technische Fehler sind mir gar nicht so aufgefallen. ❑

Welche Wertung hättest du dem Spiel gegeben?
Zwischen 85 und 100%. ❑
Zwischen 80 und 85%. ❑
Zwischen 70 und 80%. ❑
Zwischen 60 und 70%. ❑
Weniger. ❑

8. Wie findest du die Filmsequenzen?
Einfach klasse. ❑
Ganz okay. ❑
Konnten mich weniger begeistern. ❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 07/2003)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage E3	___	❑	❑	❑
Vorschau: Pokémon Colosseum	___	❑	❑	❑
Vorschau: Metal Gear Solid	___	❑	❑	❑
Vorschau: Mario Kart Double Dash	___	❑	❑	❑
Vorschau: Pikmin 2	___	❑	❑	❑
Test: Wario World	___	❑	❑	❑
Test: Red Faction II	___	❑	❑	❑
Test: The Hulk	___	❑	❑	❑
Test: Hunter: The Reckoning	___	❑	❑	❑
Import-News	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Feedback: Zelda - The Wind Waker	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Splinter Cell	___	❑	❑	❑
Poster: The Hulk	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 07 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondent:
Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Stefanie Sämann, Matthias Schöffel
Fabian Hübner

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Textchef:
Michael Ploog
Stellvertretende Textchefin:
Margit Koch-Weiß

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: annett.heinze@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen
Fax: +49-30-88918855
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat
Fax: +49-911-2872 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition/ Datenanlieferung:
Fax: +49-0911-2872 - 114
E-Mail: dispo@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Produktionsleitung:
Ralf Kutzer
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246 / 882-882
Fax: 06246 / 882-5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60
Druck:
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe
ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2003 37.224 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	SFR 2,-/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,51/Anruf
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

* Nur technische Hotline

INSERENTENVERZEICHNIS

Atari	62, 63
Computec Media AG	19, 83, 93, 94
Game Store	35
Idee & Spiel	9
Leipziger Messe GmbH	25
Mediastar	71
Nintendo	2, 10
Ubi Soft	99
Vidis	37

Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat auf's Neue!**

• **Einen modernen Multimedia-PC:**
Michael Berkhan aus Schwanenbeck

• **Eine Sony PlayStation 2:**
Tim Seibel aus Hermannsburg

• **Einen Nintendo GameCube:**
Markus Salzmann
aus Niesky

• **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:**
Thomas Welter
aus Königswinter

Herzlichen Glückwunsch!

ZU GEWINNEN Ein moderner Multimedia-PC von XAVIA, der keine Wünsche offen lässt.

PLAYSTATION 2 Alles, was man braucht: Mega-Spieleauswahl, DVD-Player und Online-Gaming ab Sommer!

NEUE GENERATION: Seit dem 28. März gibt es den neuen Game Boy Advance SP mit Bildschirmbeleuchtung.

KLEIN, SCHWARZ, STARK: Nintendos Würfel überzeugt durch starke Games und tolle Technik.

Das Leben ist hart!

Leitende Redakteure haben es wahrlich **nicht leicht im Beruf.**

Tja, das Leben als Oberhaupt einer Redaktion hat so seine positiven, aber auch – und das muss Fabian am eigenen Leib erfahren – seine negativen Seiten. Da wird mit der ganzen Welt telefoniert, mindestens zehn Stunden am Tag gezockt und so viel geschrieben, dass es sogar für Hunderte von Sonderheften reichen würde. Die Kollegen sollen auf der anderen Seite ja auch nicht zu kurz kommen. Jeder Wunsch wird ihnen von den Lippen abgelesen, egal ob es sich dabei um einen besonderen Test-Wunsch, Urlaub oder bessere Bezahlung handelt. Die lieben Mitarbeiter sollen sich einfach wohl fühlen. Nur leider sieht die Realität etwas anders aus!

DICKER MAX Diktatur in der Redaktion! So sieht's wirklich bei uns aus.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Die E3-Ausgabe im Jahre 1998 konnte nicht nur durch die umfassende Berichterstattung über die neuesten Spieleprojekte punkten. Vor allem die Mega-Vorschau zu *Turok 2: Seeds of Evil* offenbarte schier unglaublich wirkende Fakten. Außerdem konnte man lesen, warum *Banjo-Kazooie* (Wertung: 93 %) für das N64 ein harter Mario-Konkurrent war.

VORSCHAU

N-ZONE 08/03 Ab 16.07.2003 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Alex McLean

Der 32-jährige Alex McLean ist Director of Technology bei Pivotal Games.

Was spielen Sie im Augenblick?
Unreal 2 auf dem PC und *Metroid Prime* für den GameCube.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Man muss nicht sehr viel Zeit investieren, um die Spiele überhaupt spielen zu können. Und dennoch bieten sie ein sehr hohes Maß an Spielspaß.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Mario 64 auf dem N64, *The Legend of Zelda* auf dem NES und *Super Mario Kart* für das Super Nintendo. Jedes der Spiele konnte mich für sehr lange Zeit an den Fernseher fesseln.

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Die durchschnittliche Qualität der Spiele auf dem GameCube ist sehr hoch.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ein Remake von *Mario Kart* wäre wirklich cool.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Head over Hills, Paradroid und *Dropzone* auf dem Commodore 64 habe ich wirklich ausgiebig gespielt. Mit *Star Wars* und *Golden Axe* habe ich auch sehr viel Zeit verbracht.

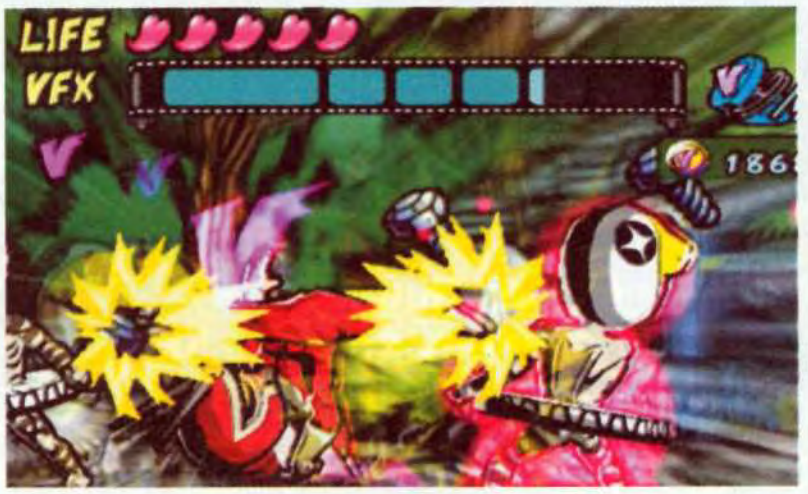
Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Meine bevorzugten Spiele sind Ego-Shooter, weil sie für den Spieler sehr leicht zugänglich sind, besonders wenn man nicht sehr viel Zeit hat. Und Rollenspiele, da sie, wenn man mal Zeit hat, sehr viel Spaß machen, wie zum Beispiel *Zelda*.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Einen indizierten Ego-Shooter von id-Software. Mit diesem Game habe ich mit Abstand am meisten Zeit verbracht und konnte meine Fähigkeiten sehr weit ausbauen. Ich sah das Spiel nicht als Spiel, sondern vielmehr als ein Werkzeug, um sich mit anderen zu messen. Es war für mich fast unwichtig, was ich spielte, Hauptsache, ich konnte gegen andere Spieler antreten.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Kauft *Conflict Desert Storm* (lacht dabei) und natürlich *Zelda* und *Metroid Prime*. Diese beiden auch.

Viewtiful Joe

Prügeln mal ganz anders. Nicht nur der Cel-Shading-Look macht aus diesem Action-Titel etwas Besonderes, sondern auch die spielerischen Ideen. Total abgefahrene Slow-Motion- und Mach-Speed-Einlagen lockern das Actiongenre gehörig auf. Unser Importtest wird zeigen, wie gut *Viewtiful Joe* wirklich ist.



Pokémon Rubin & Saphir

Eine neue Sucht-Welle rollt unaufhaltsam auf Deutschland zu. Keiner hielt es für möglich, dass es jemals wieder so weit kommen könnte, aber es passiert tatsächlich. Eines der erfolgreichsten Phänomene in der gesamten Geschichte der Videospiele steht kurz vor der Veröffentlichung. Die Pokémon erobern den GBA und wir werden euch zeigen, welche Ausmaße diese neue Poké-Welle haben wird.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

VORSCHAU:		DIE SIMS BRECHEN AUS (GC)
VORSCHAU:		XIII (GC)
VORSCHAU:		WWE WRESTLEMANIA XIX (GC)
IM TEST:		SPEED KINGS (GC)
IM TEST:		HITMAN 2: SILENT ASSASSIN (GC)
IM TEST:		F1 CAREER CHALLENGE (GC)
IM TEST:		DRAGON'S LAIR 3D (GC)

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

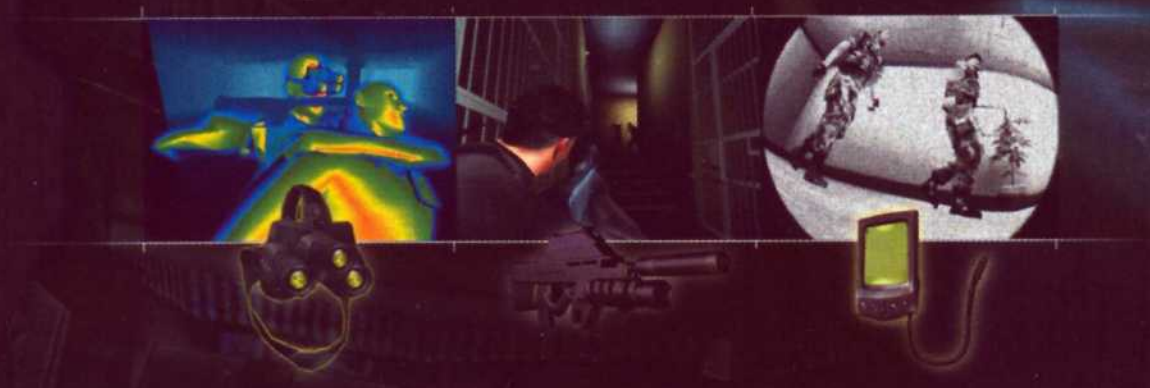
Regel Nr.1: Keine Spuren hinterlassen.
Regel Nr.2: Wenn Sie dies für ein Spiel halten, haben Sie schon verloren.

Tom Clancy's SPLINTER CELL™

Modernste Plattform-Interaktivität

für NINTENDO GAMECUBE™ und GAME BOY ADVANCE™

- **Eine brandneue Waffe** exklusiv für den NINTENDO GAMECUBE™ - **die Haftbombe**
- Benutze deinen GAME BOY ADVANCE™ als einen **neuen, echten Ausrüstungsgegenstand** (Fernsteuerung von Kameras, Wandminen, Selbstschußanlagen, Codeschlössern und eine Mini-Karte)
- Schalte **5 neue Level** in der GAME BOY ADVANCE™ Version von Tom Clancy's Splinter Cell frei



www.splintercell.com

PlayStation.2 XBOX PC CD-ROM NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

Ubi Soft ENTERTAINMENT

© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. "PC CD-ROM" and the "PC CD-ROM" logo are trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. "PlayStation" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

www.nintendo.de

Nintendo
GAMING 24:7

© 1994, 2003 NINTENDO. TM & © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO.

DONKEY KONG COUNTRY™

Go-rilla go! Der Dschungel ist überall.

GAME BOY ADVANCE™

Gewinne eine Jahresration Bananen! Nimm einfach unter http://dkc.nintendo.de am Big Banana Gewinnspiel teil.
Der Gewinner hat die Wahl: Entweder 20 Bananen pro Woche, 52 Wochen lang oder € 1.000 in bar.